+ VOLLVERSION UND FILM

FIFA 21
Erste Infos zum diesjährigen EA-Kick

DEATH STRANDING
Wir prüfen die PC-Fassung von Kojimas umstrittenem Meisterwerk.

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD

Taktische Echzeitstrategie auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs – mit Koop-Modus!

+ MIT TOP-SPIELFILM

Wrong Identity
Packender Thriller rund um vertauschte Identitäten

STAR WARS: SQUADRONS

Squadrons will Star-Wars-Fans neben packenden Mehrspieler-Gefechten mit einer tollen Solo-Kampagne locken und nebenbei das Genre der Weltraum-Shooter wiederbeleben. Wir fliegen Probe!

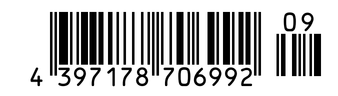
HORIZON: ZERO DAWN

Ausführlicher Test + Tipps: Endlich ist der ehemals PS4-exklusive Open-World-Hit für PC erhältlich!



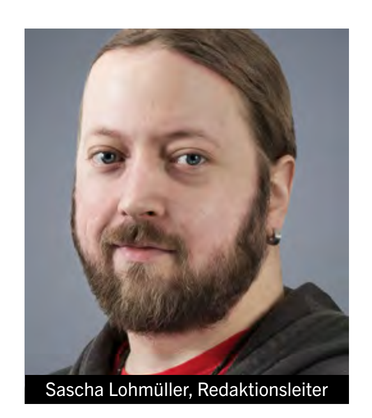

AUSGABE 337
09/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



EDITORIAL

Flieger, grüßt mir die Sonne, die Sterne und den Mond von Endor.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Erst einmal eine kurze Information in eigener Sache: Ab der nächsten Ausgabe ziehen wir den Kiosktermin der PC Games dauerhaft um eine Woche (in Ausnahmefällen auch um zwei Wochen) nach vorne – vom stets letzten Mittwoch des Monats auf den jeweils dritten. Dies hat mehrere produktionstechnische Gründe, was sowohl die Fertigstellung als auch die Auslieferung des Heftes anbelangt, am Inhalt ändert sich selbstverständlich nichts. Abonnenten erhalten das Heft also künftig einfach früher im Monat, Kiosk-Käufer können sich für die nächsten Hefte schon mal den 23. September, 21. Oktober und 18. November im Kalender markieren.

Der Tag, den sich alle Star-Wars-Fans hingegen schon mal merken sollten, ist der 02. Oktober. Dann erscheint nämlich bereits das kürzlich angekündigte Star Wars: Squadrons. Der Weltraum-Shooter von Electronic Arts hat es sich dabei nicht nur zum Ziel gesetzt, an die seligen Zeiten von X-Wing vs. TIE Fighter anzuknüpfen, sondern nach Jedi: Fallen Order direkt das nächste hochklassige Singleplayer-Abenteuer zu liefern. Doch natürlich sollen auch Mehrspieler-Fans nicht zu kurz kommen. Matthias hatte unlängst die Gelegenheit, den Titel bereits bequem vom Büro aus anzuspielen – was er dabei im Cockpit erlebt hat, verrät er euch in unserer Titelstory.

In die Lüfte, wenn auch nicht ganz so weit nach oben, geht es auch bereits jetzt im August – mit dem Microsoft Flight Simulator 2020. Für einen Test der Release-Fassung hat es leider in dieser Ausgabe nicht gereicht, dafür sammelte unser Hobby-Pilot Phil in der Beta schon unzählige Flugstunden und umkurvte für euch den Globus. Damit ihr also nicht die Katze im fliegenden Sack kaufen müsst, lest ihr in unserer großen Vorschau, was euch genau erwartet.

Neue Infos gab es im vergangenen Monat unter anderem auch zu Project Cars 3, das wir kurz vor dem Release Ende August noch mal ausführlich anspielen konnten, FIFA 21, das wir ebenfalls schon eigenhändig begutachten konnten, oder Halo: Infinite. Letzteres war allerdings nicht spielbar und wurde ob des doch recht kritischen Feedbacks zum neuen Trailer dann auch direkt auf 2021 verschoben.

Bei den Tests nehmen wir gleich zwei ehemals PS4-exklusive Hits unter die Lupe: Death Stranding und Horizon: Zero Dawn. Ersteres stammt aus der Feder von Metal-Gear-Mastermind Hideo Kojima und war beim PS4-Release im letzten Herbst nicht unumstritten. Nun können auch PC-Spieler darüber diskutieren, ob der Titel ein wegweisendes Meisterwerk oder ein Postboten-Simulator ist – schön! Noch schöner ist die Welt von Horizon: Zero Dawn. Das Open-World-RPG mit seinem interessanten Dinosaurier-Stammes-Setting erschien bereits vor dreieinhalb Jahren auf der PS4, hat aber nichts von seiner Klasse und Faszination eingebüßt. Außerdem testen wir diesen Monat unter anderem den Battle-Royale-Überraschungs-Hit Fall Guys, das Remake von Destroy All Humans! und die Adventure-Fortsetzung Beyond A Steel Sky. Zudem haben wir wieder jede Menge Specials und Reportagen dabei, sowohl in der Magazin- als auch in der Extended-Variante. Käufer letzterer erhalten zudem die Strategie-Vollversion Men of War: Assault Squad sowie den Thriller Wrong Identity – In der Haut einer Mörderin. Viel Spaß beim Lesen, Zocken und Schauen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Zugegeben, das ist schon ganz bequem momentan. Statt quer durch die Weltgeschichte zu reisen und die Hälfte der Zeit in Bus, Bahn und Flugzeug zu hocken, sitzen wir für Vorschau-Events aktuell einfach abends im Büro. So lernt man zwar keine fremden Kulturen kennen – außer Lukas telefoniert laut mit der Verwandschaft –, aber hat auch deutlich weniger Stress. Büro-Vorschau-Events diesmal: Star Wars: Squadrons, Project Cars 3, FIFA 21, Halo: Infinite +++

+++ Während sich die Rebellen- und Imperiums-Piloten bei uns die Waage halten und sich gemeinsam auf Squadrons freuen, sieht es bei den Cessna- und Boeing-Kollegen (und alle anderen Marken, die mir als Laie gerade nicht einfallen) schon wieder mau aus. Neben Ex-Kollege Matti freuen sich eigentlich nur MMORE-Redakteur Phil und Layouter Lars auf den MS Flight Simulator. Der Rest fragt stirnrunzelnd, mit welcher Taste man schießt. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Jahrelang schwärmten Chris, Matthias und Sascha von Horizon, nun können sich auch Playstation-Muffel endlich dem Spiel widmen. +++

+++ Dass Fall Guys auf Steam (und PS4) derart einschlägt, hätte wohl niemand gedacht – vor allem nicht die Entwickler, denn am zweiten Abend mussten sie aufgrund des Ansturms erstmal die Server runterfahren und aufrüsten. Auch bei uns im Büro hörte man deutlich mehr Gefluche und Gelächter als üblich ... +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Die Leserbriefe-Rubrik ist übrigens nicht gecancelt, sondern macht nur Pause. Wir suchen gerade nach einer zufriedenstellenden Nachfolge-Lösung – was bei Rossis großen Fußstapfen natürlich extrem schwer ist. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 09/20



Wie unsere letzte Ausgabe beschäftigt sich auch die play4 mit den Open-World-Krachern im Herbst. Außerdem im Heft: ein Test zum Japan-Highlight Ghost of Tsushima.

N-ZONE | Ausgabe 09/20



Mario trifft Mario. Klingt wie ein Brainstorm-Meeting bei Nintendo, passt aber auch zur N-ZONE, denn zum Paper-Mario-Test gibt es auch noch ein Retro-Special zu Super Mario 64.

PC Games MMORE | Ausgabe 09/20



In Classic wird bald Ahn'Qiraj geraidet, auf den Live-Servern wartet man sehnsüchtig auf Shadowlands – und wer Infos zu beidem will, liest einfach die neue PC Games MMORE.

INHALT 09/2020



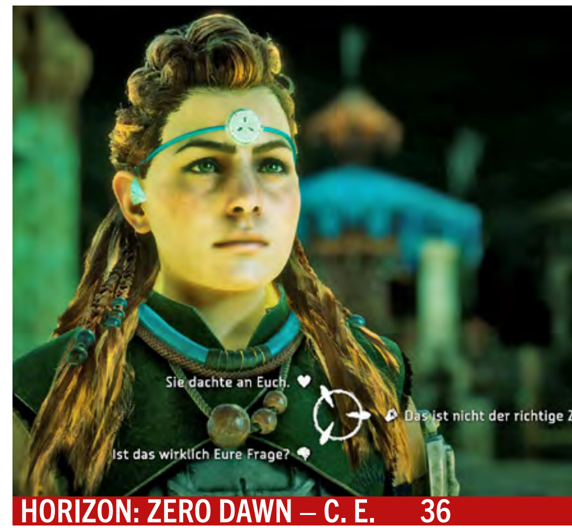
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2020 14



FIFA 21 30



DEATH STRANDING 42



HORIZON: ZERO DAWN – C. E. 36

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

. . . und das ist auf den DVDs:



Nach bester Echtzeitstrategie-Manier ist es in Men of War: Assault Squad unabdingbar, stets einen Überblick über das Geschehen am Schlaxhtfeld zu behalten und rasch zu reagieren.

MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD

Krieg verändert sich nie. Sagt zumindest Ron Perlman und der muss es wissen, der ist immerhin Schauspieler. Dementsprechend bietet euch auch Men of War: Assault Squad genau das Gameplay, das man von der Serie gewohnt ist – nämlich forderndes, taktisches Strategie-Gameplay, das an den großen Konkurrenten Company of Heroes erinnert, aber weitaus realistischer angelegt ist. Auf Seiten von fünf Fraktionen (Russland, Deutschland, USA, Commonwealth und Japan) taktiert ihr euch hier durch den virtuellen Zweiten Weltkrieg. Erstmals jedoch nicht im Zuge von klassischen Kampagnen, sondern auf unzähligen Skirmish-Maps – entweder gegen die KI oder menschliche Spieler und wahlweise sogar mit Koop-Partner.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Men of War: Assault Squad handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Echtzeitstrategie
Publisher: 1C Entertainment
Veröffentlichung: 5. Februar 2011

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7, Prozessor mit mind. 2,6 GHz, 1 GB RAM, DX9c-kompatible Grafikkarte, 4 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows XP/Vista/7, Prozessor mit mind. 2,6 GHz, 1 GB RAM, DX9c-kompatible Grafikkarte, 4 GB freier Festplattenspeicher

Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen. Um sicher zu gehen, löst sie daher bestenfalls innerhalb der ersten 6-7 Monate nach Erscheinen des Heftes ein. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

SPIELFILM: WRONG IDENTITY – IN DER HAUT EINER MÖRDERIN

Jahr: 2013
Regie: Iain Softley
Darsteller: Tuppence Middleton, Alexandra Roach, Kerry Fox, Aneurin Barnard u. a.
Laufzeit: ca. 100 Minuten

Basierend auf dem Roman Trap for Cinderella des französischen Autors Sébastien Japrisol aus dem Jahre 1965, erzählt Wrong Identity – In der Haut einer Mörderin die Geschichte der 20-jährigen Micky (Tuppence Middleton), die nach einem mörderischen Feuer ohne Erinnerung im Krankenhaus aufwacht. Auf der Suche nach ihrer Vergangenheit liest sie das Tagebuch ihrer im Feuer, welches auch sie beinahe getötet hatte, umgekommenen besten Freundin Domenica „Do" Law (Alexandra Roach) und stößt dabei auf allerlei Ungereimtheiten: Steckt mehr hinter ihrem Verinnerungsverlust, ais sie denkt?



DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST
- Beyond a Steel Sky
- Destroy All Humans!

VORSCHAU
- Assassin's Creed: Valhalla
- Far Cry 6
- Halo: Infinite
- Mafia: Definitive Edition
- Microsoft Flight Simulator 2020
- Star Wars: Squadrons
- Watch Dogs: Legion

SPECIAL
- FIFA 21 – Neue Features, neue Icons, weniger Ligen



DVD 2

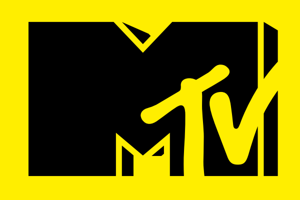
SPIELFILM
- Wrong Identity – In der Haut einer Mörderin

SPECIAL
- Die 10 besten Samurai- und Ninjaspiele
- Psychonauts – Verrückt und Spaß dabei
- Turtles in Time Zeitloser Zeitreise-Brawler
- Wenn Spiele-Blockbuster in den roten Zahlen versinken



livin' la vida loca

watchin' la musica von früher



back for good
90s takeover
jetzt im free-tv

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW, Fall Guys, Destroy All Humans!, FM 13, Ghost of Tsushima (PS4)

Hört gerade:
The Ocean – Phanerozoic II: Mesozoic | Cenozoic; Thundermother – Heat Wave; Avatar – Hunterer Gatherer und immer noch Atlantean Kodex

Schaut gerade:
wieder ein wenig WWE; außerdem aus Langeweile Star Wars auf Disney+

Macht schon mal Urlaubs-Pläne für das nächste Jahr:
Bislang geistig eingebucht: Rock Hard Festival, Wacken Open Air, Hausboot in Amsterdam. Mal gucken, was es dann tatsächlich wird!

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
Ghost of Tsushima (PS4), Fall Guys

Hört:
Captain Beefheart & His Magic Band – Strictly Personal

Schaut:
Indian Matchmaking (peinlich, ich weiß)

Und sonst so?
Hat eine neue Wohnung gefunden und siedelt nach sieben Jahren Fürth wieder nach Nürnberg um! Jetzt geht der Stress aber erst richtig los …

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielte zuletzt:
Habe Rez Infinite auf der PS4 nachgeholt und bin traurig, dass meine olle 360-Festplatte defekt ist, da war noch Rez HD drauf. Weiß meinen Gamertag halt auch nicht mehr … tja.

Lernte zuletzt:
was Trap-Rap ist

Sah zuletzt:
Trash auf TLC. Wundervoll! Und diese Süßigkeiten-Sendung auf Netflix mit dem glatzköpfigen Australier als Juror. Das erinnert mich dran: Im Kühlschrank hab ich noch ein Zitronen-Baiser-Tartelette. Mmmh!

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Ghost of Tsushima (PS4). Ziemlich gut, aber AC: Odyssey mochte ich mehr.

Kocht gerade:
Nichts, was den Backofen benötigt. Ein Leben ohne Käsekruste ist zwar hart, aber wenn man zum Abkühlen in die Sauna muss, auch notwendig.

Fährt:
Ende August für ne knappe Woche mit dem bestem Freund und anderen Freunden in den lange geplanten Segelurlaub nach Kroatien.

Lässt an dieser Stelle mal den Xxxx-Füllertext stehen, why not:
Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

JOHANNES GEHRLING | Redakteur



Spielt gerade:
Hyper Scape, Fortnite und Mario Kart 8 Deluxe (alle Switch)

Duscht gerade:
im Schnitt 3 bis 6 Mal pro Tag – diese elende Hitze!

Ist gerade:
kaum noch Zuhause, dafür ständig mit Freunden an Seen, in Parks und bei anderen sommerlichen Aktivitäten im Freien.

Sucht gerade:
zu allem Überfluss an Stress auch noch eine neue Wohnung in der Nürnberger Altstadt. Heiße Tipps jederzeit gerne an mich!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur

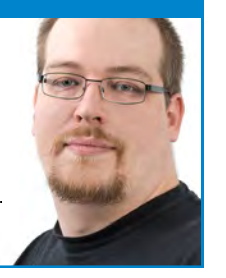


Düst ab in den Urlaub und kann die Erholung schon riechen:
Acht Stunden Autofahrt mit einem leicht reizbaren Fünfjährigen und einem zahnenden Baby auf dem Rücksitz, bei 35 Grad Außentemperatur und allerbestem Urlaubsverkehr. Was soll da schon schief gehen.

Zweifelt langsam daran, dass er The Last of Us: Part 2 noch beendet:
Und spielt dafür lieber nochmal Skyrim in der überraschend netten Switch-Umsetzung. Dachte nicht, dass mich das wieder so packt.

Freut sich auf:
Wasteland 3, The Boys Season 2 und hoffentlich ein paar freie Abende, an denen ich mich durch die neu übersetzten Dune-Romane lesen kann.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Fall Guys, Pathfinder: Kingmaker, Anthem

Zuletzt durchgespielt:
Ghost of Tsushima (PS4), was für ein überraschend großartiges Open-World-Spektakel, wo mir gerade das ehrenhafte Kämpfen als Samurai sehr viel Spaß gemacht hat.

Freut sich:
auf den Start der neuen Regionalliga-Saison. Endlich wieder mitfiebern.

Hört gerade:
mal wieder CHVRCHES hoch und runter. Großartige Band.

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



Spielt gerade:
Nix. Ist viel zu heiß, um auch nur die Hände zu bewegen zum Zocken.

Schaut gerade:
Die neue Staffel von The Umbrella Academy. Packt mich immer noch!

Freut sich auf:
den ersten richtigen Sommerurlaub seit Jahren! Kleiner Städtetrip inklusive ein paar Tage am Meer, besser könnts nicht sein!! Also … doch. Der Urlaub könnte vier Mal so lang dauern und im besten Fall hätte ich einen kleinen zum Camper ausgebauten Bus, in dem ich schlafen kann. Aber das sind wohl erstmal noch Wunschträume!

DOMINIK PACHE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Anno 1800, Fall Guys, Shadow Tactics, Nioh 2 (PS4)

Hört gerade:
90s-Kram wie Sonic Youth, Dinosaur Jr., Pixies, Suicidal Tendencies und natürlich die Spice Girls

Schaut gerade:
Fassbinder-Filme – es ist Liebe und Hass zugleich

Fragt sich:
Warum trotz der aktuellen Lage so viele Leute in den Urlaub fahren. Wegen der angenehmen Temperaturen? Geht es ans Nordkap?

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt aktuell:
Keine Spiele außerhalb der Arbeit, weil 30 Grad und sehr schön.

Liest gerade:
Zu viel Kram am Bildschirm und zu wenig am See.

Hört gerade:
All the Boys I Know von T.hanks. Kein Ding, hab ich gern gemacht.

Spendet für:
Libanon! Wirtschaftskrise, Massenproteste, Korruption und eine vollkommen unfähige Regierung. Jetzt auch noch die Katastrophe in Beirut … wer helfen kann/will, spendet an das Lebanese Red Cross.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



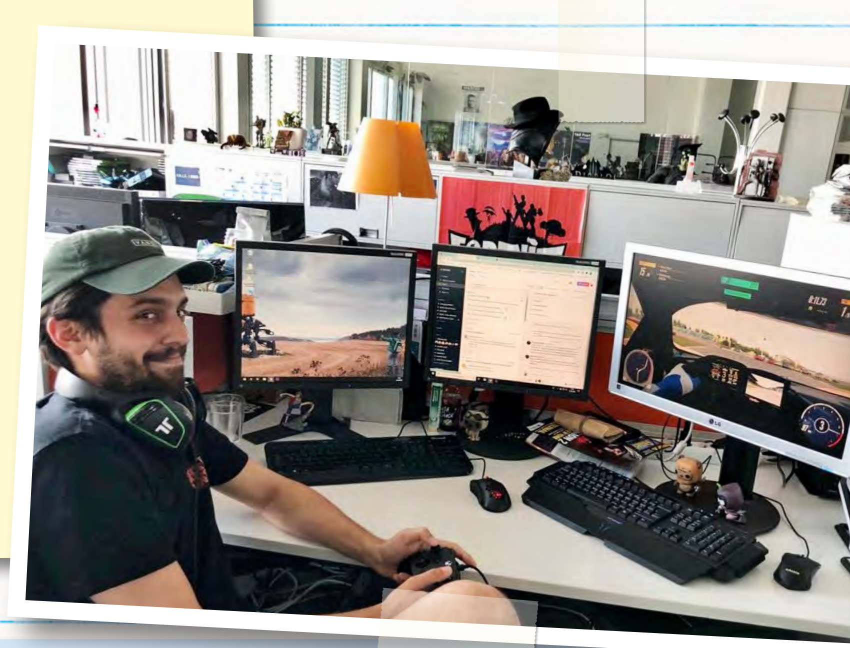


DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Alle einsteigen, bitte!

Der Grossteil aller Events findet nach wie vor von unserem Büro aus statt, ganz praktisch über das Internet oder per Vorschau-Code. So auch Project Cars 3, das sich Maci jüngst noch mal genauer anschauen durfte. Ein Foto hat er zwar dabei nicht gemacht, aber wir haben es für euch nachgestellt, mit Hilfe unseres „Director of obviously falsified, manipulated and nonprofessional news" (D.O.O.F.M.A.N.N.) Lukas.



Praktikantinnen-Armee!

Da diesen Monat nicht so arg viel in Sachen Events passiert ist und auf der Teamseite Platzmangel herrscht, nutzen wir diesen Platz hier einfach mal, um uns bei unseren sehr fleissigen Praktikantinnen Antonia, Stefanie und Melanie zu bedanken. Die Nummer Vier im Bunde, Judith, war zum Fototermin leider gerade nicht da, soll aber nicht unerwähnt bleiben!

Ganz weit über den Wolken

Star Wars ist schon toll. Jar-Jar Binks, die Ewoks, Pod-Racing, Tribbles, die Zylonen, die U.S.S. Firefly und natürlich nicht zu vergessen Commander Picard und Captain Pille. Daher ist es nur umso schöner, dass Fans wie wir mit Star Wars: Squadrons nun nach Jedi: Fallen Order vielleicht gleich mit dem nächsten guten Singleplayer-Spiel verwöhnt werden – die Durststrecke in dieser Hinsicht war ja auch lang genug. Matthias hat das Weltall-Epos für unsere Titelstory sogar schon gespielt!



Star Wars: Squadrons

Genre: Action
Entwickler: Motive Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 02. Oktober 2020

Endlich wieder Weltraumschlachten wie in den alten Tagen. Nichts weniger wollen die Entwickler von Motive erreichen. Wir konnten nun erstmals selbst ins Cockpit steigen.

Von: Matthias Dammes

Bei Star Wars, zu Deutsch Krieg der Sterne, steckt es eigentlich schon im Namen, dass hier ein fester Bestandteil des Universums die kriegerische Auseinandersetzung in den Weiten des Weltraums ist. Aber mal abgesehen von vereinzelten in Spiele integrierten Modi wie Starfighter Assault in Battlefront 2 spielte sich doch vieles im Bereich der Star-Wars-Videospiele in den letzten Jahren auf der Oberfläche von Planeten ab. Fans von Raumkampf-Simulationen blicken daher noch heute wehmütig auf die 90er- und anfänglichen 2000er-Jahre zurück, als Titel wie die X-Wing-Reihe und die Rogue-Squadron-Reihe – oder abseits des Franchise auch Wing Commander – für eine epische Raumschlacht nach der anderen sorgten.

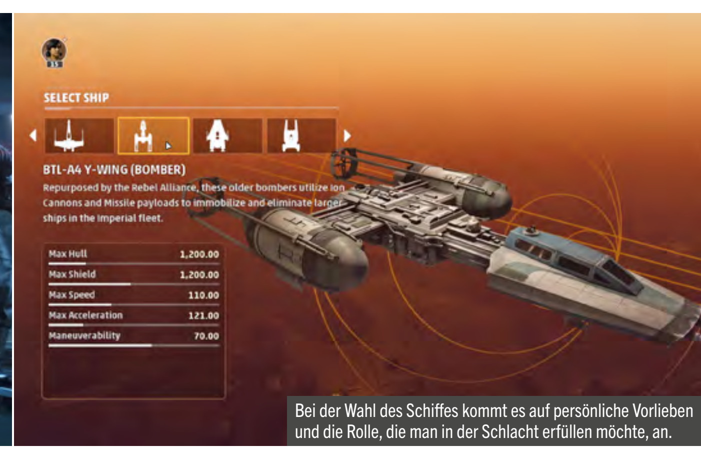
Mit Star Wars: Squadrons erscheint Anfang Okober nun seit langem wieder ein Spiel, das sich ausschließlich der Faszination Raumkampf im Krieg-der-Sterne-Universum widmet. Entstanden ist der Titel laut Creative Director Ian Frazier aus den Ideen einer kleinen Gruppe von Entwicklern bei Motive Studios, die ebenfalls große Fans der Raumkampfspiele der 90er-Jahre waren. Im Mittelpunkt stand die Frage, was es bedeute, ein Pilot in Star Wars zu sein, nicht mehr und nicht weniger. Im Rahmen eines virtuellen Anspielevents konnten wir nun erstmals selbst ins Cockpit steigen und die ersten Schlachten am Steuer von X-Wing, TIE Fighter und Co. schlagen.

Imperium gegen Neue Republik

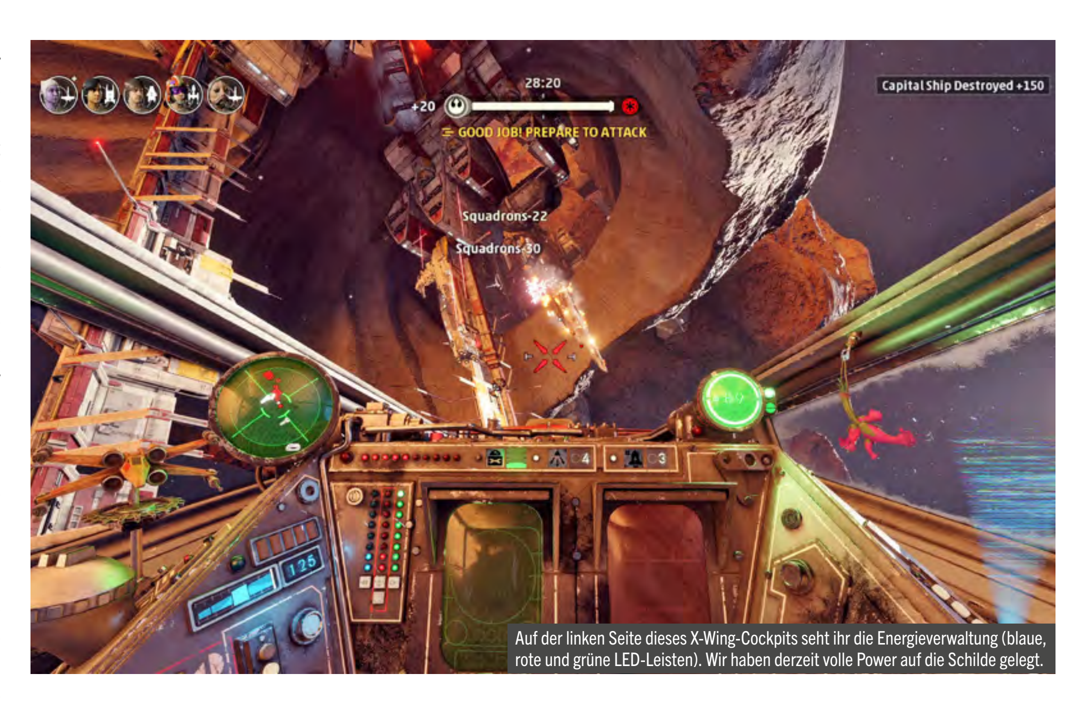
Auch Star Wars: Squadrons wird seinen Platz im Gesamtkanon der Sternensaga einnehmen, daher zunächst ein paar Worte zur „historischen" Einordnung des Titels. Das Spiel setzt unmittelbar nach der Schlacht von Endor und dem Ende von Star Wars Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter an. Der zweite Todesstern wurde also gerade zerstört, der Imperator und Darth Vader sind tot und das galaktische Imperium hat in der Folge ein Machtvakuum in seiner Führungsspitze. Ein leichter Gegner ist der Feind der ehemaligen Rebellion, die sich inzwischen zur Neuen Republik geformt hat, damit aber noch lange nicht.

Und so kommt es weiterhin zu Auseinandersetzungen zwischen den Flotten beider Parteien. Die Geschichte dahinter wird in der


Eine Staffel aus fünf Piloten, das Squadron, ist das zentrale Markenzeichen des Spiels, um das sich alle Spiemodi drehen.



Bei der Wahl des Schiffes kommt es auf persönliche Vorlieben und die Rolle, die man in der Schlacht erfüllen möchte, an.



Auf der linken Seite dieses X-Wing-Cockpits seht ihr die Energieverwaltung (blaue, rote und grüne LED-Leisten). Wir haben derzeit volle Power auf die Schilde gelegt.

Einzelspieler-Kampagne von Star Wars Squadrons erzählt. Bei dieser verfolgen die Entwickler einen ganz besonderen Ansatz: Ihr erlebt die Handlung nämlich sowohl aus Sicht des Imperiums als auch aus Sicht der Neuen Republik. Dazu erstellt ihr euch zu Beginn des Spiels für jede Seite jeweils einen eigenen Piloten. Einen umfangreichen Charaktereditor solltet ihr dabei allerdings nicht erwarten. In unserer Anspieldemo hatten wir die Wahl aus jeweils fünf männlichen und fünf weiblichen Gesichtern und Stimmen, die wir frei mit männlichem oder weiblichem Körperbau kombinieren konnten.

Im Verlauf der Kampagne wird dann immer wieder zwischen diesen beiden Charakteren gewechselt. Einen ersten Eindruck konnten wir davon in der Prologmission gewinnen, die noch einige Zeit vor der eigentlichen Handlung des Spiels angesiedelt ist. Dieser Auftakt dient vor allem dazu, einige wichtige Charaktere der recht ansehnlich inszenierten Handlung einzuführen. Dabei setzen die Entwickler auch Figuren wie Rae Sloane und Hera Syndulla ein, die bereits aus dem erweiterten Universum bekannt sind. Darüber hinaus bietet der Prolog natürlich auch gute Gelegenheit, um den Spieler erstmals an die Steuerung eines Raumjägers heranzuführen. Daher fliegen wir zunächst auch nur eine Patrouille, bevor uns das Spiel die ersten Gegner vors Fadenkreuz schickt.

Als imperialer Pilot machen wir zunächst Jagd auf einige Flüchtlingstransporte, die sich im Getümmel einer vielbesuchten Raumstation verstecken. Dabei kommt es unter anderem zum Kampf mit den Verteidigungsanlagen der Station. Als wir dann auf die Seite der Neuen Republik wechseln, spielen wir nicht einfach die gleichen Ereignisse noch einmal aus einer anderen Perspektive, sondern setzen da an, wo wir das Geschehen verlassen haben. Wir sind nun Teil einer Verstärkungsstaffel, die dem bereits unter Beschuss geratenen Konvoi zu Hilfe eilt. Es entwickelt sich dann eine größere Raumschlacht, an der sich auch republikanische Korvetten und imperiale Zerstörer beteiligen. Mit dem erfolgreichen Ende der Mission endet dann leider auch schon unser kurzer Einblick in die Story-Kampagne, der auf jeden Fall Lust auf mehr gemacht hat.

Sternenjäger-Staffel

Wie der Titel des Spiels bereits andeutet, steht nicht nur in der Kampagne, sondern auch im restlichen Spiel das Squadron, also die Staffel im Mittelpunkt des Gameplays. Eine Staffel besteht in Star Wars Squadrons immer aus fünf Piloten. In der Kampagne sowie den Einzelspieler-Varianten der verschiedenen Spielmodi werden eure Flügelmänner und -Frauen von der KI gesteuert, im Mehrspieler sind dies natürlich jeweils andere Spieler. Entsprechend sind auch die beiden Mehrspieler-Modi Dogfight und Fleet Battles auf den Kampf fünf gegen fünf ausgelegt. Neben guter Zusammenarbeit kommt es dann auch auf die Zusammensetzung der 5er-Teams an. Sowohl dem Imperium als auch der Neuen Republik stehen vier Sternenjäger in den Klassen Kämpfer, Abfangjäger, Bomber und Unterstützer zur Verfügung. Während sich die einzelnen Pendants wie TIE Fighter und X-Wing oder TIE Interceptor und A-Wing zwar in ihren Eigenschaften ähneln, herrscht innerhalb der Schiffsklassen keine symmetrische Balance. So verfügen X-Wings zum Beispiel über Schilde, die ein TIE Fighter nicht hat. Dafür macht der imperiale Jäger diesen Nachteil durch eine stärkere Hülle


In der Story greifen die Entwickler auch auf bereits etablierte Charaktere wie Hera Syndulla (grüne Twi'lek) zurück.



Wenn man nicht aufpasst, machen große Schiffe schnell Altmetall aus unserem Jäger, was uns die Kill-Cam direkt auch nochmal unter die Nase reibt.

genannten „Fleet Battle"-Modus. Auch hier treten jeweils fünf Piloten in einer Staffel auf jeder Seite gegeneinander an. Diesmal jedoch nicht auf sich allein gestellt, sondern als Teil einer größeren Flotte, die in einen riesigen Raumkampf verwickelt ist. Dieser läuft dabei in mehreren Phasen ab. Beide Seiten starten mit ihren Jägern vom Flaggschiff der eigenen Flotte aus, welches zusätzlich von jeweils zwei kleineren Kreuzern begleitet wird. In der ersten Phase treffen sich beide Staffeln in der Mitte des Schlachtgebiets und kämpfen zunächst um das sogenannte Momentum in der Schlacht.

Schafft es eine Seite die Oberhand zu gewinnen, geht die Flotte zum Angriff auf die beiden Begleitkreuzer über. Diese Schiffe haben bereits ordentlich starke Schilde, Panzerung und diverse Geschütztürme. Die richtige Anflugstrategie, Energieverteilung und gekonnte Flugmanöver tragen zu längerem Überleben bei. Und natürlich die Koordination mit den eigenen Staffelmitgliedern. Die Gefahr eines übermächtigen Großkampfschiffes ist natürlich schneller überwunden, wenn alle im Team abgestimmt vorgehen. Dazu stehen im Spiel Voice- und Textchat sowie ein spezielles Ping-System zur Verfügung. Mit Letzterem lassen sich Gegner für Angriffe und Verbündete zur Verteidigung markieren.

Bei all der Konzentration auf die feindlichen Kreuzer dürfen aber die feindlichen Jäger nicht aus dem Blick verloren werden. Sollte es ihnen gelingen, durch vermehrte Abschüsse wieder die Oberhand zu gewinnen, wird das eigene Team zurückbeordert, um die eigenen Kreuzer vor Angriffen zu schützen. So kann das Momentum während einer Schlacht mehrmals hin und her schwenken, was zu einem sehr dynamischen und spannenden Verlauf des gesamten Kampfes führt.

und andere Vorteile wieder wett. Über verschiedene Schiffskomponenten lassen sich das Verhalten und die Fähigkeiten der einzelnen Jäger zudem noch gezielt auf einen bevorzugten Spielstil anpassen. So verfügt der X-Wing zum Beispiel über zwei Slots für Zusatzausrüstung. Hier können wir wahlweise zum Beispiel Reparaturdroiden, Erschütterungsraketen oder Protonentorpedos installieren. Bei der Auswahl der Komponenten soll es aber nicht darum gehen, welches Bauteil nun besser ist. Jedes wird Vor- und Nachteile haben. Denn im Mittelpunkt des Erfolgs im Raumkampf soll der Skill des Spielers stehen, also wie gut dieser mit den ihm zur Verfügung stehenden Mechaniken umgehen kann.

Dazu gehört auch das Energiemanagement des eigenen Schiffes. Zu jeder Zeit kann der Pilot seine Energie wahlweise ausbalancieren sowie auf Schilde, Waffen oder den Antrieb umleiten. Das gibt dann entsprechend Boni für die Schutzwirkung, den Schaden oder die Geschwindigkeit. Profis können in den Optionen sogar ein erweitertes Energiemanagement aktivieren, mit dem sich die Verteilung stufenlos individuell auf den einzelnen Komponenten einstellen lässt. Durch das richtige Energiemanagement lassen sich zudem spezielle Fähigkeiten aktivieren. Volle Power auf den Antrieb lädt zum Beispiel einen Booster auf, der, wenn ausgelöst, nochmal einen zusätzlichen Schub in Form eines Nachbrenners liefert. Mit dem richtigen Einsatz all dieser Möglichkeiten sollen Flugmanöver möglich sein, die den Pilotenassen aus den Filmen in nichts nachstehen. So geht Podracing!

Dogfights

Nichts eignet sich besser, seine fliegerischen Skills zu schärfen als klassische Dogfights. Hinter diesem Spielmodus verbirgt sich nichts anderes als ein Team-Deathmatch, bei dem jeweils eine Staffel des Imperiums gegen eine Staffel der Neuen Republik antritt. Für jeden Abschuss sammelt die eigene Staffel Punkte und die Seite, die zuerst eine bestimmte Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Wir spielen in unserer ersten Runde auf Seiten der Neuen Republik und schwingen uns in einen flinken A-Wing. Die Schlacht findet im Esseles-System statt, wo das Imperium einen Horchposten inmitten eines Asteroidenfeldes versteckt hat.

Unsere Staffel und die Flieger des Imperiums schwirren also um die gewaltige Station herum, die nicht nur als Kulisse dient, sondern durch verschiedenen Öffnungen, Gräben und Aufbauten auch taktisch genutzt werden kann. Besonders wenn man feindliche Raketen abschütteln will und keine Gegenmaßnahmen mehr hat, kommt ein gewagtes Manöver durch das Innere der Basis vielleicht gerade recht. Natürlich sollte man dabei Kollisionen mit der Struktur vermeiden, denn lange macht das eigene Schiff solche Zusammenstöße nicht mit. Insgesamt wirkt die Karte ausreichend groß, um Möglichkeiten zum Verschnaufen zu finden, aber dennoch kompakt genug, um jederzeit wieder schnell in der Action zu sein.

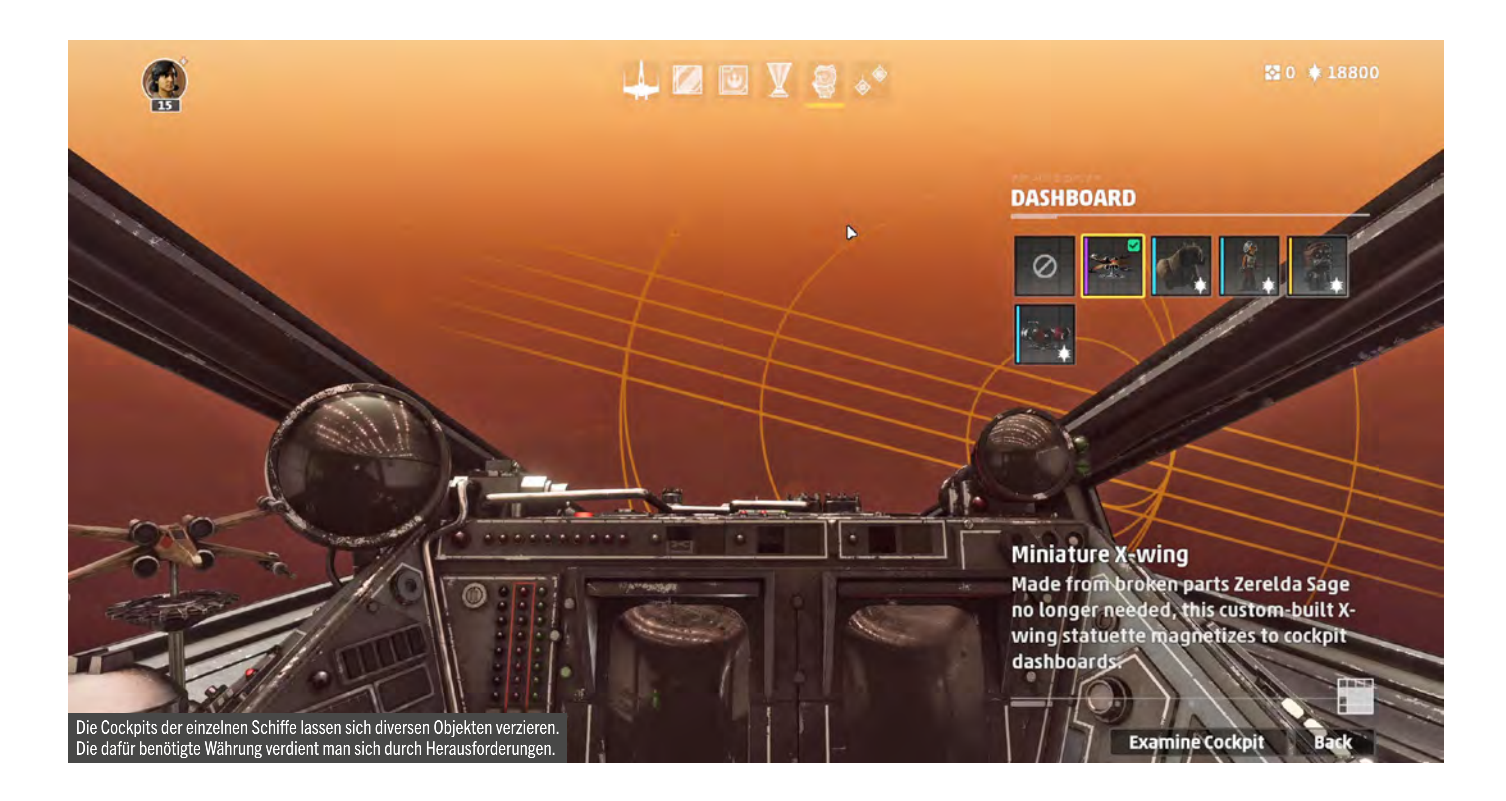
Flottenkampf

Ganz anders sieht es dagegen beim Herzstück des Spiels aus, dem so-



Im Dogfight Mann gegen Mann kommt es auf fliegerische Fähigkeiten an, darunter auch die Ausnutzung der Umgebung, die als Deckung oder Hindernis dienen kann.

Beim Anflug auf Großkampfschiffe gilt es auf einiges zu achten. Neben dem Feuer der Geschütztürme (grüner Laserstrahl) hat man ja auch weiterhin die feindlichen Jäger an der Backe (Raketenwarnung in der Mitte).



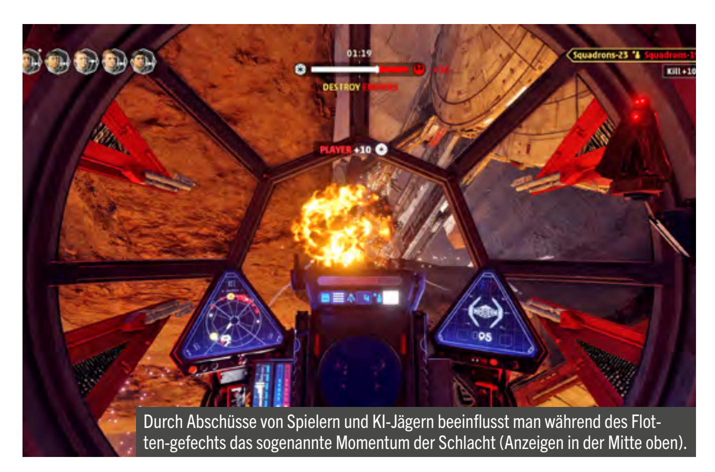
Die Cockpits der einzelnen Schiffe lassen sich diversen Objekten verzieren. Die dafür benötigte Währung verdient man sich durch Herausforderungen.

Sobald es einem Team gelungen ist, die beiden Begleitkreuzer zu zerstören, ist der Weg zum Flaggschiff des Gegners frei. Bei diesen gewaltigen Pötten gilt es nicht nur, Schaden auf die Hülle zu bringen, sondern verschiedene Komponenten wie Schildgeneratoren, Ziel- und Energiesysteme zu zerstören, die sich jeweils entsprechend einzeln anvisieren lassen.

Auch dabei gilt wieder, darauf zu achten, nicht durch zu viel eigene Verluste das Momentum der Schlacht zu verlieren. Im Dogfight-Modus kommt es sehr stark auf die individuellen Fähigkeiten jedes einzelnen Piloten an. Das spielt zwar in den Fleet Battles auch weiterhin eine große Rolle, aber hier kommt die Komponente des Teams noch als sehr starker Faktor hinzu. So ist zum Beispiel eine ausgewogene Zusammensetzung der Staffel von Vorteil. Bomber, die für den Schaden an den Großkampfschiffen sorgen, Jäger, die den Bombern den Rücken freihalten, und Unterstützer, die zum Beispiel an der Front für Munitionsnachschub (Raketen, Gegenmaßnahmen) sorgen.

Crossplay, VR und HOTAS

Mit erfolgreichen Schlachten verdient man sich Erfahrungspunkte, um im Rang aufzusteigen. Es war allerdings noch nicht ganz ersichtlich, welche Auswirkungen das hat. Mit besonderen Aktionen während der Schlacht werden zudem verschiedenste Herausforderungen abgeschlossen. Damit lässt sich unter anderem eine Ingame-Währung verdienen, die im Hangar zum Kauf von kosmetischen Upgrades verwendet werden kann. Alle Schiffe lassen sich nämlich mit verschiedenen Farbkits, Wappen und Cockpit-Verzierungen individuell gestalten. Auch für die Piloten gibt es diverse Anpassungsoptionen.



Durch Abschüsse von Spielern und KI-Jägern beeinflusst man während des Flotten-gefechts das sogenannte Momentum der Schlacht (Anzeigen in der Mitte oben).

Doch keine Sorge, es wird keine Mikrotransaktionen geben. Die Währung für die optischen Gegenstände ist ausschließlich im Spiel zu verdienen. Allgemein verfolgen die Entwickler mit Star Wars: Squadrons keinen Service-Game-Ansatz. Was am 02. Oktober erscheint, soll das gesamte Paket sein. Es gäbe derzeit keine Pläne für weitere Inhalte, erklärt der Creative Director Ian Frazier. Ebenfalls erfreulich ist die vom Start weg vorhandene Crossplay-Funktionalität über alle drei Plattformen. Spieler auf PC, PS4 und Xbox One können sich also gemeinsam in die Weltraumschlachten stürzen. Entsprechend wird auch der im Spiel integrierte Voice-Chat über alle Plattformen funktionieren.

Die Crossplay-Funktionalität geht sogar so weit, dass diese auch den VR-Modus mit abdeckt. Star Wars: Squadrons kann auf PC und PS4 komplett in VR gespielt werden und auch diese Spieler genießen die Verbindung mit allen anderen Zockern. Etwas schade ist, dass HOTAS-Joysticks zunächst nur auf dem PC unterstützt werden. Der Creative Director versicherte uns zwar, dass man derzeit die Möglichkeit des Supports auch für Konsolen prüft, wollte in dieser Richtung jedoch nichts bestätigen. ❑

MATTHIAS MEINT

„Erfreulich durchdachte Weltraumkämpfe mit Fokus auf Spielerskill."

Als Star Wars: Squadrons angekündigt wurde, war ich recht skeptisch. Ich habe eine einfache Auskopplung des rudimentären Raumkampfes aus Battlefront 2 erwartet und da Motive Studios auch in ebenjenem Spiel für die sehr enttäuschende Kampagne zuständig waren, habe ich so meine Zweifel was die Qualität des Singleplayer-Modus angeht. Meine Bedenken bezüglich der Story konnten noch nicht zerstreut werden, dazu habe ich bisher schlicht zu wenig gesehen. Umso positiver überrascht war ich aber vom Gameplay der Raumkämpfe, das mehr Tiefe hat als erwartet und so vermutlich seit den großen Zeiten der 90er Jahre nicht mehr in einem Star-Wars-Spiel zu sehen war. Nun bin ich kein ausgewiesener Flugsimulationsexperte und was ich hier bereits als komplexes, auf Spielerskill basierendes Spielsystem empfinde, könnte für den einen oder anderen Fliegerprofi vielleicht noch nicht weit genug gehen. Aber das taktische Management der Schiffsenergie, die unterschiedlichen Raumjäger mit ihren verschiedenen Konfigurationsmöglichkeiten und das Zusammenspiel in der Staffel sind eine hervorragende Grundlage für packende Weltraumgefechte. Besonders die Flottenkämpfe mit immer wieder wechselndem Momentum haben mir beim Anspielen viel Spaß bereitet. Ich hoffe nur die Entwickler bieten im fertigen Spiel ausreichend Abwechslung durch eine Vielzahl an Maps, damit die beiden Spielmodi nicht zu schnell von ihrer Faszination verlieren. Und auch für die Einzelspieler-Kampagne wünsche ich mir einen ordentlichen Umfang mit spannender Erzählung, die mich nicht nur eine Handvoll Stunden bei der Stange hält.

Genre: Flugsimulator
Entwickler: Asobo Studios
Hersteller: Microsoft
Termin: 18. August 2020

Microsoft Flight Simulator 2020

Mit dem neuen Flight Simulator 2020 will Microsoft das Genre der Flugsimulatoren technisch und optisch auf eine neue Stufe heben.

Von: Philipp Sattler

Das Genre der Flugsimulatoren zieht seit jeher einen besonderen Schlag von Spielern an. Statt sich von schneller Action und krachenden Effekten begeistern zu lassen, ziehen sie hoch über den Wolken ihre Runden und entkommen, wenn auch nur virtuell, für einige Zeit dem Stress und Trubel des Alltags. Die Gründe dafür sind so verschieden wie die Spieler. Manch einer ist einfach begeistert vom Fliegen, andere hingegen sind vernarrt in die Technik der Flugmaschinen, und wieder andere wollen einfach nur die Aussicht genießen. Mit dem kommenden Flight Simulator 2020 wollen Microsoft und Asobo nun in der neuesten Generation des traditionsreichen Franchises – immerhin erschien der erste Flight Simulator von Microsoft bereits 1982 – all diese Punkte verbinden und das Genre der Flugsimulatoren dabei ganz nebenbei auf ein vollkommen neues Level heben. Und das gilt für sämtliche Bereiche.

Dank enormer Fortschritte in der Technik und gigantischer Ressourcen seitens Microsoft, auf die die Entwickler zurückgreifen können, bietet der Microsoft Flight Simulator 2020 mehr Realismus, ein besseres Spielgefühl und eine höher entwickelte Optik als jeder andere Flugsimulator bisher. Und soll gleichzeitig dennoch einsteigerfreundlicher sein als die recht sperrigen Simulatoren in der Ver-


Im Hangar könnt ihr die unterschiedlichen Flugzeuge aus allen möglichen Winkeln genau betrachten.


Das Wetter wird dynamisch berechnet und lässt je nach Blinkwinkel sogar Regenbögen entstehen.

gangenheit. Soweit zumindest die Versprechungen der Entwickler von Asobo und Microsoft. Aber ob der Flight Simulator 2020 das auch wirklich halten kann, steht natürlich auf einem anderen Blatt. Bereits im Dezember 2019 durften wir einige Runden in speziell vorgegebenen Bereichen drehen und waren begeistert. Mittlerweile durften wir aber länger Hand anlegen und in unserem virtuellen Cockpit Dutzende Stunden über den Wolken verbringen. Und was sollen wir sagen: Der Microsoft Flight Simulator revolutioniert das Genre zwar nicht wirklich, hält aber alle zuvor gemachten Versprechen.

Die komplette Welt im Simulator

Damit wir uns mit unseren Flugzeugen in den Himmel erheben können, brauchen wir natürlich erstmal … nun ja, einen Himmel und den dazugehörigen Boden. Wie bereits in früheren Flugsimulatoren ist auch im Flight Simulator 2020 die komplette Welt abgebildet. Wir können mit unserer Cessna oder unserem Airbus jeden Winkel der Erde erkunden: von der Skyline New Yorks über die Gipfel der Alpen bis zu den Tiefen des Amazonas – alles natürlich aus der Luft. Und hier haben wir bereits eines der wohl größten Features des Flight Simulators. Denn statt diese Welt einfach händisch zu bauen, damit sie ungefähr der realen Erde entspricht, haben die Entwickler die bestehende Welt nahezu eins zu eins kopiert. Dabei konnten sie auf die Ressourcen von Bing Maps, welches zu Microsoft gehört, zurückgreifen und damit über zwei verschiedene Wege die von den Asobo-Entwicklern liebevoll Twin World genannte virtuelle Welt nachbauen.

Große Städte wurden in den vergangenen Jahren von Bing Maps systematisch in 3D kartographiert und fotografiert. Diese immense Menge an Daten machten sich die Entwickler zu Nutze, um daraus ein virtuelles Modell der Städte zu konstruieren. Dabei sind die Ergebnisse so akkurat, dass nicht nur die Gebäude an den richtigen Stellen stehen, sondern jeder Baum und jeder Busch an der richtigen Stelle steht. Wer in einer dieser Städte wohnt, kann theoretisch in der Straße vor seinem Haus landen und durch sein eigenes Wohnzimmerfenster (wo er natürlich nichts zu sehen bekommt) schauen, so genau sind die Nachbildungen. Natürlich fliegen wir aber nicht nur rund um Großstädte, sondern wollen die ganze Welt bereisen. Hierfür haben die Entwickler eigens eine Software geschrieben, welche aus vorhanden Satellitenbildern und gigantischen Mengen an Luftaufnahmen (auch hier wieder von Bing Maps) eine Welt nachgebildet hat. Dabei schaut sich die Software die Form der Gebäude an und erkennt (größtenteils sehr zuverlässig), um welche Art von Bauwerk es sich handelt. Aus einer gewaltigen Bibliothek an Gebäuden wählt es dann das aus, welches am besten passt. Dabei werden auch die benachbarten Gebäude sowie das Gebiet auf der Erde mit in die Wahl einbezogen. So stehen im asiatischen Raum andere Gebäude wie beispielsweise in Europa, Nordamerika oder Afrika.

Die daraus resultierende Welt ist zwar kein perfektes Ebenbild der Erde, kommt dem aber näher als jemals zuvor. Wir erkannten unsere Heimatdörfer bei Überflügen auf Anhieb, konnten die Kirchen, Sportplätze und größeren Gebäude sofort ausmachen, sahen aber hier und da auch kleinere Fehler. Kennt man aber nicht jeden Strauch aus dem Effeff, dann stört das kaum und man hat stets das Gefühl, die Welt unter unserem Flieger wäre komplett der Realität nachempfunden. Es gibt aber auch einige Ausnahmen. Spezielle Gebiete, wie beispielsweise sicherheitsrelevante Bereiche oder Militärbasen sind größtenteils entfernt worden und durch andere Gebiete ersetzt worden. Diese sollen sich aber so in die Umgebung einfügen, dass es nicht auffällt, dass die Entwickler etwas geändert haben.

Reale Wettereffekte

Sonnenschein und große Sichtweite sind natürlich das Optimum, was man sich als Pilot wünschen kann. Da das in der Realität aber nicht

In der Multiplayer-Welt könnt ihr gemeinsam mit euren Freunden Kunstflüge veranstalten.

Fliegt ihr in der Außenansicht, dann versorgt euch das Interface mit den wichtigsten Informationen.

immer der Fall ist, darf es natürlich auch in einer Simulation nicht so sein. Und auch in diesem Bereich haben die Entwickler versucht, sich so gut wie möglich an der realen Welt zu orientieren. Zwar können wir das Wetter bei unseren Flügen nach Belieben einstellen, standardmäßig entspricht es aber der realen Wetterlage. Auch hier können die Entwickler wieder auf die Ressourcen von Microsoft und diversen Wetterdiensten zurückgreifen. Und auch beim Wetter an sich hat sich viel getan im Vergleich zu früheren Flugsimulatoren.

So orientiert sich der Wind beispielsweise an der Erdoberfläche, wodurch Strömungen an Gebirgshängen simuliert werden. Unterschiedliche Höhen bieten zudem teils sehr unterschiedliche Wetterlagen und Wolken sind keine einfachen Pixel mehr am Himmel, sondern volumetrische Objekte mit einer eigenen Dichte. Das Durchfliegen von Quellwolken ist also nicht mehr nur ein optischer Effekt, sondern hat je nach Flugzeug großen Einfluss auf eure Fluglage. Selbst große Stürme werden simuliert und bieten euch ein Flugerlebnis, auf das ihr in der Realität lieber verzichten solltet. All das ist übrigens stufenlos einstellbar während des Spiels. Falls ihr also schon immer mal testen wolltet, wie eine kleine Cessna sich im Hurrikan fliegen lässt: kein Problem.

Vom Jumbo bis zum Vorkriegsmodell – ein Flugzeug für jeden Geschmack

Nun aber genug von der Welt, in der wir uns bewegen. Das wichtigste für einen Flugsimulator sind natürlich die Flugzeuge. Und auch hier macht der Flight Simulator 2020 einen gewaltigen Sprung gegenüber seinen Vorgängern und anderen Größen des Genres. In der von uns getesteten Version konnten wir uns mit insgesamt 20 Flugzeugen in die Luft schwingen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Von der gewaltigen Boing 747-8 und dem etwas kleineren Airbus A320 über Learjets wie der Cessna Citation CJ4 bis zu Kleinflugzeugen wie der Cessna 152 oder der modernen Icon A5 sind bereits viele gängige Flugzeuge vertreten. Egal ob ihr auf niedrigen Höhen einen Rundflug starten wollt, oder mit einem Airliner den Atlantik überqueren wollt, ihr findet stets das passende Flugzeug. Die einzelnen Maschinen sind dabei nicht nur von außen bis ins kleinste Detail originalgetreu nachgebaut, sondern auch im Cockpit entspricht alles der Realität. Vom Yoke und den Anzeigen bis hin zum Schalter für die Beleuchtung. Alles ist an seinem Platz und zudem auch nutzbar. Wer kein gigantisches Cockpit zuhause stehen hat, oder nicht jeden Knopf auf der Tastatur belegen und sich merken will, der kann alles einfach mit der Maus ansteuern und darüber jeden Schalter bedienen – Simulation in Reinkultur. Hierfür haben die Entwickler übrigens sehr eng mit den verschiedenen Herstellern zusammengearbeitet.

Verbesserte Simulation des Flugverhaltens

Auch bei der Simulation des Flugverhaltens haben die Entwickler einen weiteren Sprung im Vergleich zu den Vorgängern des Franchises gemacht. Statt wie bei alten Flugsimulatoren alles anhand eines oder weniger Punkte zu berechnen, wird


Das Landen aus der Cockpitansicht gehört zu den schwersten Inhalten und braucht einiges an Übung.



Wer einen großen Airbus sicher auf den Boden bringen will, muss auf viele Dinge gleichzeitig achten.


So nah sollten sich Flugzeuge eigentlich nicht kommen. Im Simulator ist das aber kein Problem.


Die verschiedenen aus 3D-Karten nachgebauten Städte sind ein Augenschmaus beim Überflug.

das Verhalten des Fliegers im Luftstrom nun an zig verschiedenen Stellen simuliert. Dadurch bewegt sich euer Flugzeug nun deutlich realistischer in der Luft, was dem Spielgefühl sehr zuträglich ist. So erinnerte das Flugverhalten in älteren Simulatoren oft eher an Züge auf Schienen. Weil nun aber die verschiedenen Kräfte realitätsnäher auf Flügel oder Rumpf einwirken, ist deutlich mehr Bewegung im Flugzeug. Das untermauern die Entwickler zudem noch, da die Kamera nun nicht mehr starr ist, sondern sich den Flugbewegungen anpasst. ein Feature, das in Rennsimulationen schon lange gang und gäbe ist. Der Luftstrom über und unter den Tragflächen lässt sich auf Wunsch sogar visuell darstellen, wodurch sich verschiedene Effekte leichter erkennen lassen und man besser versteht, warum sich das Flugzeug eigentlich so verhält, wie es sich nun mal verhält.

Fantastisches Feeling in der Luft

All diese Verbesserungen an der Simulation führen dazu, dass sich die Flieger nun deutlich realistischer anfühlen. Natürlich ist der Flight Simulator damit nach wie vor kein Ersatz für die Realität und echte Piloten werden den Unterschied in der Reaktion der verschiedenen Flieger sicherlich merken. Als jemand, der in Kleinflugzeugen bisher aber lediglich mitgeflogen ist und selber keinen Pilotenschein hat, erkennt man den Unterschied erst auf den zweiten Blick. Beispielsweise reagieren die Flugzeuge nach wie vor etwas träger auf Windveränderungen und die Bewegungen fallen deutlich sanfter aus, als es in einem echten Flugzeug der Fall wäre. Kurz gesagt: Die virtuellen Flugzeuge verzeihen auch auf höchstem Realitätsgrad mehr Fehler und Ungenauigkeiten, als sie es am realen Himmel tun würden. Dennoch kommt kein anderer Flugsimulator, von den gigantisch teuren der Fluggesellschaften vielleicht mal abgesehen, auch nur ansatzweise dermaßen nah an die Realität heran – zumindest nach unseren bisherigen Erfahrungen in Kleinflugzeugen.

Simulation vs. Arcade

Flugsimulatoren wandeln auf einem schmalen Grat. Auf der einen Seite sollen die Simulationsenthusiasten zufrieden gestellt werden, auf der anderen Seite darf das Spiel aber dadurch nicht zu komplex werden. Immerhin sollen auch Spieler, die keine Pilotenlizenz besitzen, Spaß mit dem Flight Simulator 2020 haben. Er soll also für den kurzen abendlichen Rundflug des absoluten Anfängers genauso brauchbar sein, wie für einen kompletten Instrumentenflug über den Atlantik inklusive Kommunikation mit dem Tower mit maximalem Realismus. Microsoft und Asobo leisten dabei einen hervorragenden Job. Zwar lässt sich die eigentliche Simulation des Flugzeugs kaum verändern, aber ihr bekommt auf Wunsch jede Menge Unterstützung von eurem virtuellen Co-Piloten. Dieser kann sowohl den Funkverkehr als auch einige Bereiche der Steuerung übernehmen. Das Vorbild war dabei laut Entwicklern der Aufbau einer echten Flugausbildung. Auch dort darf man schon in den ersten Flügen selber steuern, während der Fluglehrer sich


Im Flugsimulator ignorieren wir einfach die geltenden Luftverkehrsregeln und genießen die Aussicht.

Selbst in komplexen Cockpits wie vom A320 sind fast alle Schalter nutzbar und haben eine Funktion.

VERSIONEN, INHALTE UND KOSTEN

RELEASE-DATUM: 18. August 2020
PLATTFORM: PC
(und später auch Xbox One)

VERSIONEN:

Standard – ca. 60 Euro

- 20 Flugzeuge
- 30 Flughäfen
- 8 Tutorials
- 24 Lande-Challenges
- 3 Bush-Trips

Deluxe – ca. 90 Euro

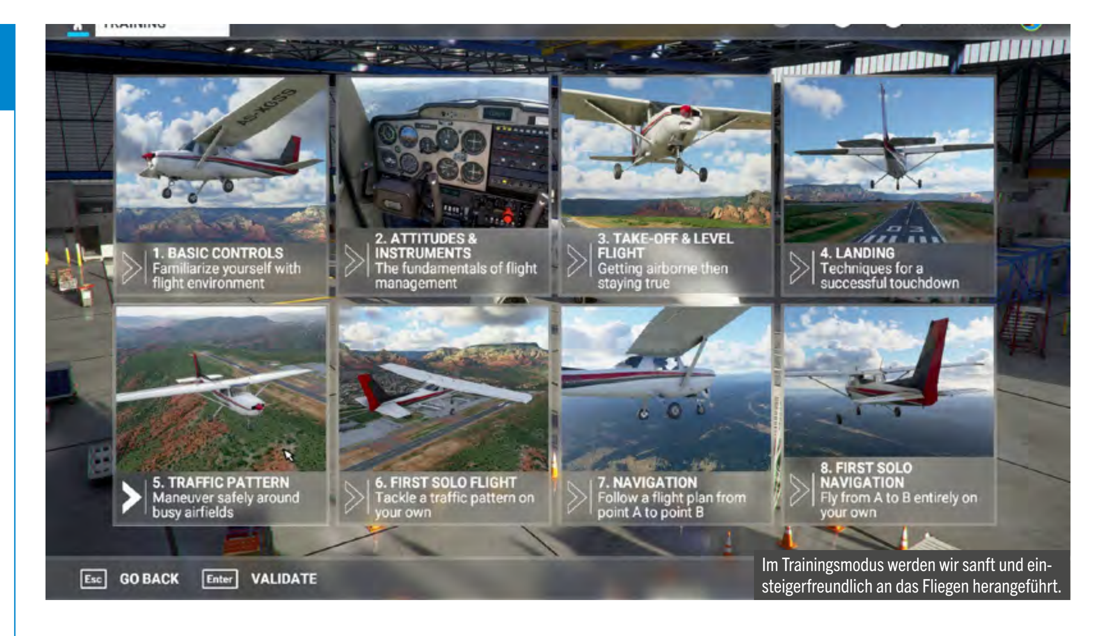
- 25 Flugzeuge
- 35 Flughäfen
- 8 Tutorials
- 24 Lande-Challenges
- 3 Bush-Trips

Premium Deluxe – ca. 120 Euro

- 30 Flugzeuge
- 40 Flughäfen
- 8 Tutorials
- 24 Lande-Challenges
- 3 Bush-Trips

■ Bei den Flughäfen handelt es sich um die handgearbeiteten und extrem detaillierten Flughäfen. Natürlich sind trotzdem alle Flughäfen der Welt in jeder Version integriert.

■ Die Standard-Version des Flight Simulators wird zudem im Xbox Game Pass für PC enthalten sein.



Im Trainingsmodus werden wir sanft und einsteigerfreundlich an das Fliegen herangeführt.

unbemerkt um viele Dinge kümmert, die notwendig sind, um den Vogel in der Luft zu halten.

Abseits dessen dürft ihr den Realitätsgrad an einigen Stellen etwas runterregeln. Unendlich Treibstoff ist genauso eine Option wie das Abschalten sämtlicher Schäden, die beispielsweise durch zu hohe G-Kräfte, Eisbildung oder die Nutzung des falschen Gemischverhältnisses verursacht werden. Außerdem lassen sich diverse Hilfen für Navigation und Bedienung einblenden. Auf Wunsch unterstützt euch der Co-Pilot auch beim Starten und Landen und bedient das Seitenruder für euch. Letzteres wird eigentlich mit Pedalen gesteuert, die wohl nur die wenigsten Hobbypiloten unter ihrem Schreibtisch stehen haben. Aktiviert man sämtliche Hilfen, dann wird aus dem Flight Simulator fast schon ein Arcade-Flieger. Das Flugzeug verzeiht euch nahezu alle Fehler oder sie werden vom Co-Piloten ausgebügelt. Selbst absolute Anfänger fliegen damit Kreise durch den Grand Canyon. Deaktiviert man dagegen sämtliche Hilfen, dann haben unerfahrene Spieler schon Probleme damit, das Flugzeug überhaupt zu starten, während Vollblut-Flieger gänzlich in ihrem Element sind.

Hohe Einsteigerfreundlichkeit

Mit dem Flight Simulator 2020 will Microsoft nicht nur die Fans des Genres begeistern, sondern auch neue Spieler in die virtuellen Cockpits locken. Daher wird Einsteigerfreundlichkeit großgeschrieben. Ein Punkt, der bei vielen der Vorgänger sträflich vernachlässigt wurde. Das zieht sich von einem deutlich übersichtlicheren und moderneren Menü über diverse hilfreiche Tooltips, einstellbare Hilfen und Assistenten bis zum runderneuerten und durchaus brauchbaren Tutorial. Letzteres erklärt euch die Grundzüge der Fliegerei und die wichtigsten Bedienelemente und Anzeigen im Cockpit. Bereits zu Beginn eurer Karriere fragt euch das Spiel zudem über eure Erfahrungen in Flugsimulatoren aus und stellt die Hilfen dementsprechend ein. Mit steigender Erfahrung könnt ihr dann immer mehr Hilfen abschalten und werdet irgendwann zum Chuck Yaeger vor dem Bildschirm.

Dabei hilft zusätzlich ein neues Feature, welches es uns besonders angetan hat – die interaktive Checkliste. Jedes Flugzeug hat eine mehr oder weniger große Checkliste, die vor, während und nach dem Flug abgearbeitet werden muss. Im Flugsimulator könnt ihr das je nach Einstellungen einfach überspringen. Wer aber mehr über die Funktionsweise und Steuerung der einzelnen Maschinen lernen will, der kann die interaktive Checkliste nutzen. Jeder einzelne Punkt der Checkliste, vom Anschalten der Elektrik bis zum Betätigen des Schubhebels ist hier vermerkt. Ihr könnt euch diese Liste einblenden und diese dann abarbeiten. Ein Klick auf den jeweiligen Punkt und die Kamera schwenkt zum richtigen Schalter oder Hebel und lässt diesen aufleuchten. So lernt ihr nach und nach, dass Fliegen mehr ist als einfach nur Gas geben und abheben. Ihr könnt die einzelnen Punkte aber nicht nur manuell ausführen, sondern auch dem Co-Piloten übertragen, der diese dann von euch unbemerkt durchführt.

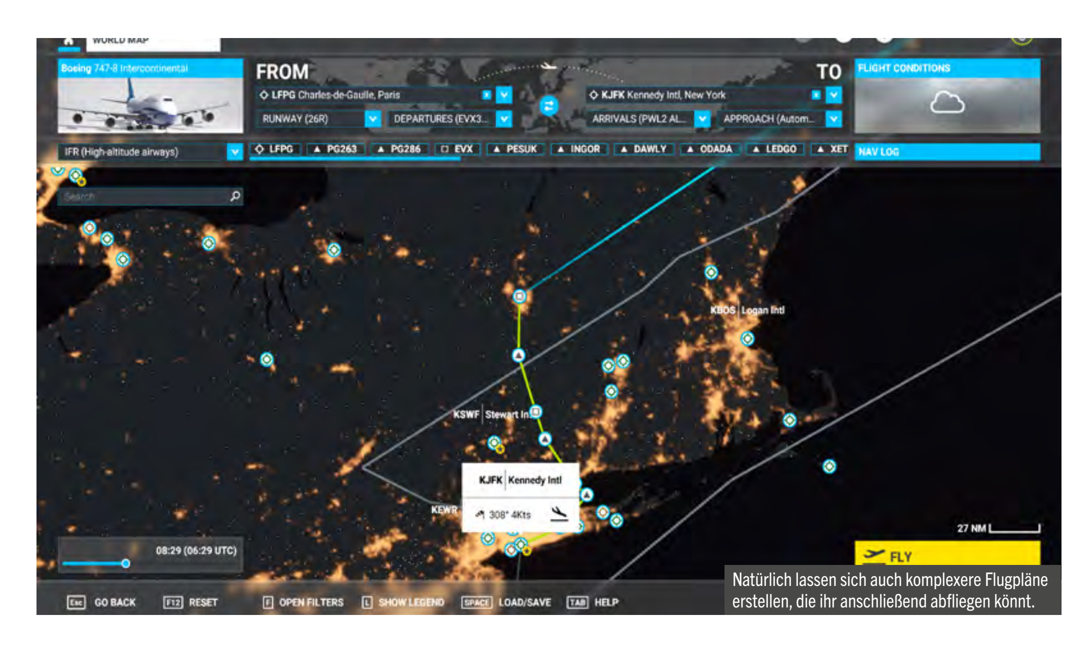
Fotorealistische Grafik? Nicht ganz!

Als vor etwa einem Jahr die ersten Bilder zum Microsoft Flight Simulator veröffentlicht wurden, war das Staunen groß. Einige Screenshots waren von Fotos kaum zu unterscheiden. Allerdings handelte es sich dabei um Bilder, die von den Entwicklern gemacht und verteilt wurden. Viele andere Spiele haben in der Vergangenheit gezeigt, dass das fertige Produkt da oft nicht ganz mithalten kann. Das gilt in einigen Bereichen auch


Die verschiedenen Flugzeuge lassen sich alle unterschiedlich leicht oder schwer landen.



Mit der interaktiven Checkliste lernt ihr auf spielerische Art und Weise die Bedienung der Flugzeuge.



Natürlich lassen sich auch komplexere Flugpläne erstellen, die ihr anschließend abfliegen könnt.

für den Microsoft Flight Simulator. Während die Flugzeuge und Cockpits besonders dank der gelungen Licht- und Spiegeleffekte extrem gut aussehen, sind einige Teile der Erdoberfläche noch etwas arm an Details. Selbst auf maximalen Einstellungen wirkt die eine oder andere Kleinstadt sehr leblos und texturarm. Sofern man aber nicht unter 1.000 Fuß tief fliegt, fällt einem das kaum auf. Aus größerer Höhe fällt lediglich hin und wieder etwas fehlende Tiefenschärfe auf, was aber zu verschmerzen ist. Generell gilt aber trotzdem: Der Flight Simulator 2020 sieht fantastisch aus und wischt mit allen bisherigen Flugsimulatoren locker den Boden. Und das gilt auch in einer Auflösung von 1080p, obwohl es in 4k natürlich noch einmal deutlich besser aussieht.

Enorme Anforderungen ans Material

Damit der Microsoft Flight Simulator so gut aussehen kann, braucht ihr natürlich auch entsprechend potente Hardware. Die höchste Grafikstufe bringt sogar High-End-Gaming-PCs ordentlich ins Schwitzen. Allerdings haben die Entwickler auch hier gute Arbeit geleistet und so läuft der Flugsimulator auch schon auf eher müden Kisten ausreichend gut. Natürlich gilt das nur, wenn man im Gegenzug auf viele Details und grafische Spielereien verzichtet. Und selbst mit den niedrigsten Einstellungen sieht die 2020-Version des Flugsimulators immer noch deutlich besser als die Vorgänger aus.

Neben einem ordentlichen Rechner braucht ihr für die volle Flugerfahrung zudem einen Internetanschluss mit ordentlich Bandbreite. Die virtuelle Welt des Flugsimulators mit all ihren Details ist nach Angaben der Entwickler schlappe 2 Petabyte groß und kann damit nicht mal so eben auf eurer SSD installiert werden. Daher ladet ihr lediglich eine Grundversion der Welt runter, die über extrem wenig Details verfügt. Alles Weitere wird während des Fluges permanent runtergeladen und im Anschluss wieder gelöscht. Stellt ihr euren Flug dabei auf zwei-, vier- oder gar achtfache Geschwindigkeit, kommt jede Leitung an ihre Grenzen und ihr seht, wie plötzlich kaum mehr Details nachgeladen werden. Im normalen Flug ist das aber kein Problem. Ihr könnt zudem Festplattenspeicher in beliebiger Größe zur Verfügung stellen. Dann werden die gestreamten Daten vorerst gespeichert und müssen, wenn ihr dieselbe Strecke erneut fliegt, nicht wieder runtergeladen werden.

VR, Multiplayer und kostenpflichtige DLCs

Der Microsoft Flight Simulator 2020 wird mit dem Release aber nicht von den Entwicklern in eine Abstellkiste verfrachtet, sondern soll über die kommenden Jahre permanent mit neuen Inhalten versorgt werden. Dies wird in etwa zweimonatlich erscheinenden Updates passieren. Einige davon werden nur Kleinigkeiten anpassen, andere wiederum bringen neue Flugzeuge, Missionen oder verbessern vorhandene Flughäfen. Während die meisten dieser Updates kostenfrei sind, wird es von Zeit zu Zeit auch kostenpflichtige DLCs geben. Diese beinhalten dann in der Regel komplett neue Features. Die Implementierung von Helikoptern, die auf der Agenda der Entwickler steht, wäre ein Beispiel dafür.

Außerdem wird mit dem Marketplace eine Möglichkeit direkt ins Spiel integriert, auf der Modder ihren eigenen Content anbieten können. Bereits die vorherigen Flugsimulatoren wurden durch die Vielzahl privater und professioneller Modder am Leben gehalten, die permanent neue und ausgefallene Flugzeuge erarbeiteten und anderen verfügbar machten. Die Entwickler haben zudem eine ganze Liste an Wünschen der Community, die sie unbedingt ins Spiel bringen möchten. Darunter beispielsweise der Support von VR-Brillen, der aus dem Flight Simulator wohl ein Erlebnis mit deutlich mehr Immersion machen würde. Die Möglichkeit, ein Flugzeug von mehreren Leuten gleichzeitig steuern zu lassen, steht genauso auf der Liste, wie die Option, als Fluglotse im Tower zu agieren. Und natürlich wird bereits an Segelflugzeugen und an weiteren Missionen gearbeitet. Auch ein rudimentäres Karriere-System könnten sich die Entwickler durchaus vorstellen, auch wenn sie einem solchen Feature in einer Simulation nur eine geringe Priorität einräumen. ❑

DIE FLUGZEUGE

Folgende Flugzeuge sind in der Standard-Version des Microsoft Flight Simulators enthalten:

- Airbus A320neo
- Boing 747-8
- Daher TBM 930
- Beachcraft King Air 350i
- Cessna 208 B Grand Caravan
- Cessna Citation CJ4
- Aviat Pitts Special S2S
- Cub Crafter X Cub
- Diamond DA 40NG
- Diamond DA62
- EXTRA 330LT
- Flight Design CTSL
- Icon A5
- JMB VL-3
- Robin Cap10
- Robin DR400/100 Cadet
- Beechcraft Bonanza G36
- Cessna 152
- Cessna 172 Skyhawk (G1000)
- Zlin Savage Cub

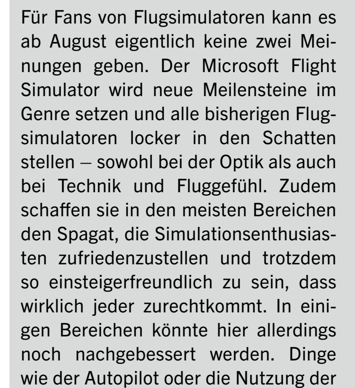
Die Premium-Version beinhaltet zusätzlich noch:

- Diamond DA 40-TDI
- Diamond DV20
- Beachcraft Baron G58
- Cessna 152 Aerobat
- Cessna 172 Skyhawk

Die Premium-Deluxe-Version beinhaltet zusätzlich noch:

- Boing 787-10 Dreamliner
- Cirrus SR22
- Pipistrel Virus SW 121
- Cessna Citiation Longitude
- Zlin Shock Ultra

PHILIPP MEINT



„Microsoft Flight Simulator 2020 setzt neue Meilensteine im Genre."

Für Fans von Flugsimulatoren kann es ab August eigentlich keine zwei Meinungen geben. Der Microsoft Flight Simulator wird neue Meilensteine im Genre setzen und alle bisherigen Flugsimulatoren locker in den Schatten stellen – sowohl bei der Optik als auch bei Technik und Fluggefühl. Zudem schaffen sie in den meisten Bereichen den Spagat, die Simulationsenthusiasten zufriedenzustellen und trotzdem so einsteigerfreundlich zu sein, dass wirklich jeder zurechtkommt. In einigen Bereichen könnte hier allerdings noch nachgebessert werden. Dinge wie der Autopilot oder die Nutzung der unterschiedlichen modernen Navigationshilfen werden kaum bis gar nicht erklärt. Für den abendlichen Rundflug ist das aber vollkommen irrelevant. Wer den Flugsimulator 2020 wirklich komplett genießen möchte, der kommt zudem kaum umher, sich die passende Peripherie anzuschaffen. Nur mit Maus und Tastatur (oder gar Gamepad) zu fliegen ist zwar möglich, macht aber nicht halb so viel Spaß wie mit einem guten Flightstick oder besser noch einem passenden Yoke. Wer also schon immer mal in die Luft abheben wollte, für den sind bereits am 18. August gute Zeiten angebrochen.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 343 Industries
Hersteller: Microsoft
Termin: 2021

Halo: **Infinite**

Im Rahmen ihres hauseigenen Xbox Showcase präsentierte Microsoft erstmals Gameplay aus dem neuesten Auftritt des Master Chiefs – und verschob den Titel kurz danach auf 2021.

Von: David Benke

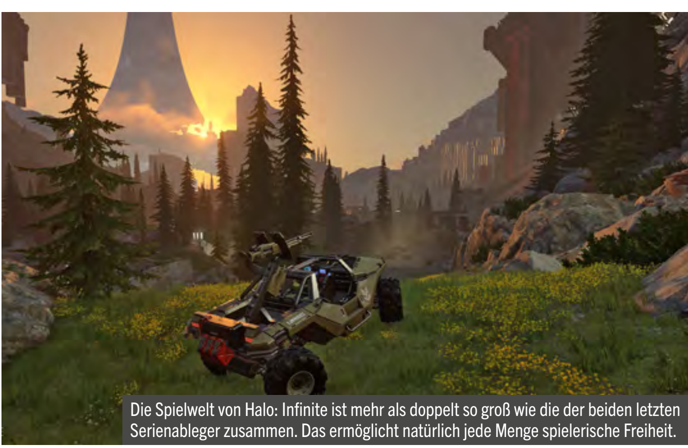
Ziemlich genau ein Jahr ist es her, dass Microsoft Informationen zu Halo: Infinite herausgerückt hat. Im Rahmen der E3 2019 lieferte uns das Xbox-Unternehmen einen ersten Render-Trailer, in dem es die Power der neuen Slipspace Engine unter Beweis stellte. Auch die Rückkehr des Master Chiefs wurde offiziell bestätigt, als dieser scheinbar leblos aus dem Äther gefischt, seiner MJOLNIR-Rüstung wieder Leben eingehaucht und uns ein erster Blick auf einen Halo-Ring gewährt wurde Im Rahmen ihres Xbox Showcase am 23. Juli haben die Verantwortlichen nun endlich weitere Details folgen lassen – und vor allen Dingen mal Gameplay gezeigt! Eine etwa neun Minuten lange Demo gab erste Aufschlüsse darüber, was uns spielerisch erwartet, wenn Halo: Infinite dann nun im nächsten Jahr für PC, Xbox One und Xbox Series X erscheint. Zudem hatten wir noch die besondere Gelegenheit, zusätzlich einer Präsentation der Entwickler von 343 Industries zu lauschen und sie in einem folgenden Q&A mit unseren Fragen zu löchern.

Für Anfänger und Profis

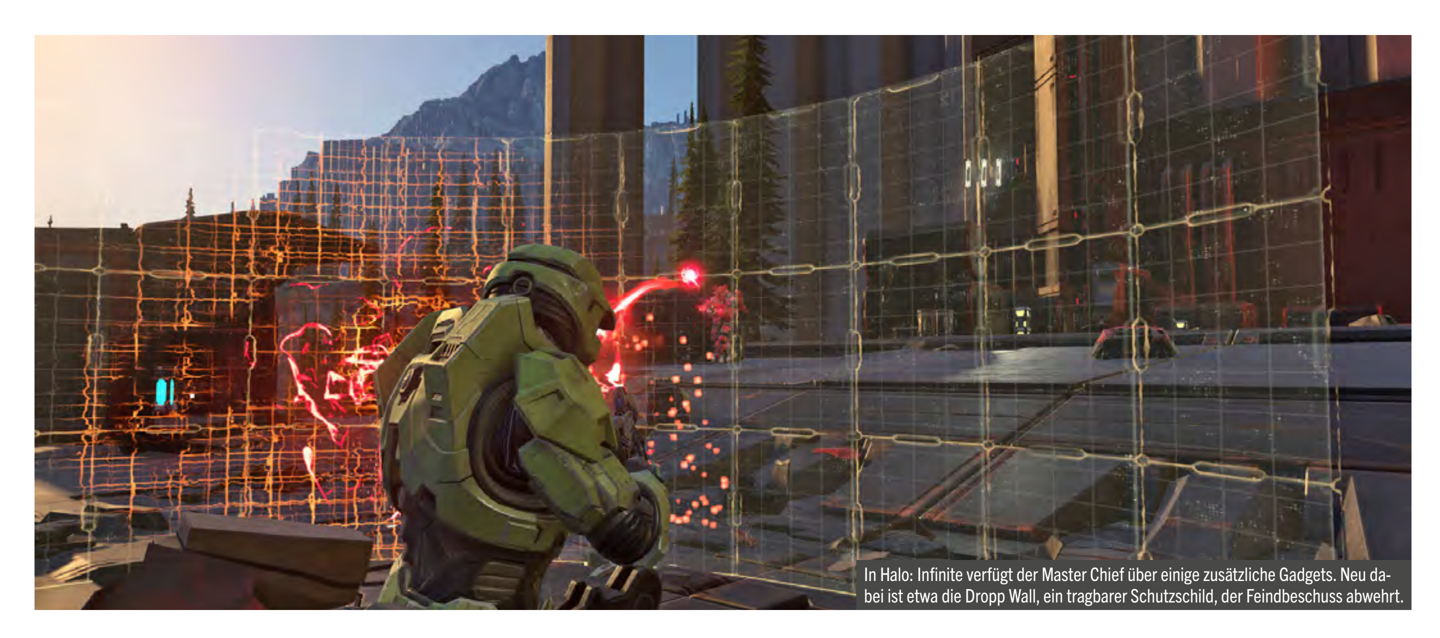
Apropos Fragen: Wer den ersten Absatz gelesen und bei Begriffen wie „Master Chief", „MJOLNIR" oder „Halo-Ring" nur Bahnhof verstanden hat, der muss sich jetzt keine Sorgen machen, dass Halo: Infinite nichts für ihn sein könnte. Der Shooter wird zwar die Geschichte des fünften Teils fortsetzen, soll allerdings keine fundierten Vorkenntnisse erfordern. Das liegt unter anderem daran, dass es sich bei Infinite um ein „geistiges Reboot" handelt. Demnach haben die Entwickler versucht, dem Titel einen frischen Anstrich zu verpassen, sich gleichzeitig aber auch das Gefühl von Wunder, Mystery und Hoffnung zu erhalten. Das neue Halo ist ein Mix aus Vertrautem und Fremdem. Ihr könnt euch also problemlos ins



Als Antagonist führt Halo: Infinite War Chief Escharum ein. Der besiegte bereits die menschliche UNSC und will nun auch dem Master Chief den Garaus machen.



Die Spielwelt von Halo: Infinite ist mehr als doppelt so groß wie die der beiden letzten Serienableger zusammen. Das ermöglicht natürlich jede Menge spielerische Freiheit.


In Halo: Infinite verfügt der Master Chief über einige zusätzliche Gadgets. Neu dabei ist etwa die Dropp Wall, ein tragbarer Schutzschild, der Feindbeschuss abwehrt.

Abenteuer stürzen, wenn ihr vorher noch gar keine Berührungspunkte mit der Reihe hattet. Veteranen hingegen freuen sich darüber, einige altbekannte Gesichter wiederzusehen. Mit den Brutes haben die Entwickler etwa einen der beliebtesten Gegner-Typen des Franchise zurückgebracht.

Natürlich erscheinen aber auch ein paar neue Personen auf der Bildfläche. Da wäre etwa euer Begleiter, der schlicht „der Pilot" genannt wird. Der soll eine Art Gegenpol zum Master Chief darstellen. Während der Spartaner als der größte Soldat des Universums inszeniert wird, ist der Pilot einfach nur ein normaler Typ, der der Erzählung auch ein wenig Menschlichkeit und Bodenständigkeit verleiht. Auf der Gegenseite wurde im Trailer noch War Chief Escharum eingeführt, der die außerirdische Söldnerfraktion der Banished zum Sieg gegen die menschliche UNSC geführt und die Kontrolle über den Halo-Ring übernommen hat. Damit sollte die Antagonisten-Frage für Halo: Infinite geklärt sein. Natürlich wird der Titel auch noch andere Charaktere zu bieten haben, zu denen wollten die Macher aber noch nichts verraten. Ob die Flood oder das Blue Team ein Comeback feiern, werden wir also erst zu einem späteren Zeitpunkt erfahren.

Das größte Halo jemals

Stattdessen warfen wir nochmal einen genaueren Blick auf die gezeigte Gameplay-Demo. Die soll laut Machern ungefähr gegen Mitte der Kampagne angesiedelt sein, wo sich der Master Chief und sein Pilot auf der Flucht vor den Banished befinden. Dabei gerät ihr Pelican-Flugschiff jedoch unter heftiges Feuer, sodass die beiden erst einmal landen und für Ordnung am Boden sorgen müssen. Infolgedessen bekommen wir erstmals die Spielwelt von Halo: Infinite zu sehen, die auf einem voll realisierten Halo-Ring angesiedelt und aberwitzig groß ist. Bereits in den vorherigen Teilen zeichnete sich der Sci-Fi-Shooter durch durch seinen Sandbox-artigen Aufbau und spielerische Freiheit aus. Infinite legt da aber nochmal eine Schippe drauf und ist vom Umfang her mehr als doppelt so groß wie die beiden vorherigen Kampagnen zusammen.

Der Halo-Ring lässt sich per Warthog durchqueren und per Tac-Map überblicken. Auf dieser Karte dürft ihr persönliche Wegpunkte setzen, Missionen anwählen und so euer Abenteuer zu einem gewissen Grad selbst gestalten. Den Begriff „Open World" nahmen die Entwickler in dem Kontext bewusst nie in den Mund. Stattdessen erklärte Associate Creative Director Paul Croker, das Design sei irgendwo zwischen einer offenen Welt und mehreren kleineren Zonen. Auch dynamisches Wetter wollte man uns auf Nachfrage hin nicht bestätigen, lediglich eine Art Tag-Nacht-Rhythmus.

Spielzeug für den Chief

Eine ruhige Urlaubsidylle ist der Halo-Ring aber natürlich nicht. Auch in Infinite wird wieder ordentlich geballert, zum Beispiel mit dem ikonischen Sturmgewehr des Master Chiefs. Ihr könnt dem Alien-Gesocks aber auch mit neuen Mitteln einheizen. Das ist durchaus von Vorteil, da dessen KI nochmals verbessert wurde, sodass es nun cleverer auf eure Aktionen reagiert und auch die Umwelt taktischer nutzt. In der Demo stellten die Entwickler die Drop Wall und den Grappleshot vor. Ersteres ist ein tragbares Schutzschild, mit dem ihr gegnerischen Beschuss abwehren oder sogar Granaten ablenken könnt. Letzterer verschießt einen Greifhaken, den ihr zur Fortbewegung, aber auch im Kampf nutzen könnt: Mit ihm zieht ihr Gegner zu euch heran, hängt schießend von der Decke herab oder katapultiert euch zu Feinden hin, um ihnen dann mit dem Gewehrkolben eins über die Rübe ziehen. Andere Spielzeuge lassen sich wohl noch im weiteren Verlauf des Spiels freischalten und dann sogar upgraden! Das legt zumindest ein entsprechender Tab im Menü nahe.

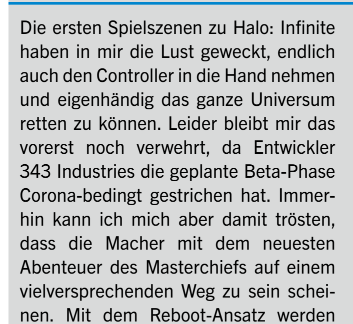
Zu guter Letzt müssen wir dann auch noch auf die Präsentation von Halo: Infinite eingehen. Die sorgte bei einigen Fans nämlich für ziemliche Ernüchterung – trotz der Ankündigung, der Shooter werde auf PC und Xbox Series X mit 60 Frames pro Sekunde und in 4K-Auflösung laufen. Vor allem die matte Beleuchtung sowie der etwas sterile, glatte Art-Style kamen nicht bei allen gut an und warfen häufiger die Frage auf: Ist das wirklich Next-Gen-Grafik? Immerhin, die Macher haben sich mittlerweile zu Wort gemeldet. Demnach habe man sich für Infinite an der klassischen Ästhetik des ersten Halos orientiert, zudem sei die Gameplay-Demo noch eine veraltete Work-in-Progress-Fassung gewesen. Das weckt zumindest etwas Hoffnung für die Zukunft, zumal die Inszenierung mit ihrer gelungenen Vertonung sowie Musikuntermalung ansonsten Lust auf mehr machte. Die Demo trieb epische Klänge ins Ohr, der orchestrale Soundtrack mit choralen Gesängen untermalte perfekt die atemberaubenden Bilder und sorgte so für manchen Gänsehautmoment.

Wir sind daher nun umso gespannter, was uns die Entwickler von 343 Industries in den nächsten Wochen und Monaten noch zu bieten haben. Demnächst will das US-Studio wohl auf den Multiplayer eingehen, in dessen Kontext vielleicht auch der Koop-Modus näher beleuchtet werden könnte. Der wurde zwar mittlerweile bestätigt, in unserer Präsentation aber noch sträflich vernachlässigt. ❑

DAVID MEINT



„Nach der Gameplay-Demo habe ich definitiv Bock auf mehr!"



Die ersten Spielszenen zu Halo: Infinite haben in mir die Lust geweckt, endlich auch den Controller in die Hand nehmen und eigenhändig das ganze Universum retten zu können. Leider bleibt mir das vorerst noch verwehrt, da Entwickler 343 Industries die geplante Beta-Phase Corona-bedingt gestrichen hat. Immerhin kann ich mich aber damit trösten, dass die Macher mit dem neuesten Abenteuer des Masterchiefs auf einem vielversprechenden Weg zu sein scheinen. Mit dem Reboot-Ansatz werden Frischlinge und Veteranen gleichermaßen zufriedengestellt, mit Escharum hat man einen ernstzunehmenden Bösewicht gefunden, die (halb?)-offene Spielwelt auf einem Halo-Ring sieht gut aus und auch das Gameplay mit seinen diversen kleineren Verbesserungen und Ergänzungen hinterlässt einen runden Eindruck. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass Multiplayer- und Koop-Modus auch überzeugen, dann könnte Halo: Infinite für viele Spieler ein starkes Kaufargument für die Xbox Series X werden.



Genre: Survival
Entwickler: Obsidian Entertainment
Hersteller: Microsoft
Termin: 28. Juli 2020 (Early Access)

Grounded

Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Wir legten uns mit unzähligen Krabbelviechern an und können euch nun erzählen, was euch im kleinen großen Vorgarten in Grounded erwartet.

Cyberpunk 2077, The Last of Us: Part 2, Assassin's Creed: Valhalla und Co. – die Größen der Videospielewelt geben sich 2020 mit neuen Teilen bekannter Serien oder frischen Spielen renommierter Studios die Klinke in die Hand. Es geht aber auch eine Spur kleiner, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Wir sprechen natürlich von Grounded, dem Xbox- und PC-exklusiven Koop-Survivalabenteuer. Die Prämisse ist hier deutlich anders als bei der großen Auswahl an anderen Survival-Titeln wie zum Beispiel Don't Starve, Ark: Survival Evolved und Subnautica. Ganz nach Art der 80er-Jahre-Komödie „Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft" müsst ihr euch in Grounded nicht auf einer einsamen Insel gegen riesige Dinosaurier behaupten, sondern im kleinen städtischen Vorgarten gegen allerlei Krabbelgetier ums Überleben kämpfen. Ein neues Survival-Spiel ist an sich keine große Überraschung, diese erfreuen sich in den letzten Jahren großer Beliebtheit. Ungewöhnlich ist aber das Entwicklerstudio Obsidian, welches sonst eher für tiefgründige Rollenspielerfahrungen mit ausgefeilter Story und durchdachten Dialogen wie The Outer Worlds bekannt ist. Das soll natürlich nicht heißen, dass Grounded deswegen weniger spannend wäre. Vielmehr sorgt der Titel schon seit seiner Enthüllung im November 2019 für viel Interesse unter potenziellen Fans. Dank Early Access ist es nun endlich möglich, sich selbst ein Bild des klitzekleinen Überlebenskampfes zu machen.

Obsidian's Ant Man

Worum geht es in Grounded? Das wissen wir nach den bisher spielbaren Storyabschnitten auch noch nicht genau. Man startet das Spiel als einer von vier Teenagern: Die Jungs Max und Pete und die Mädchen Willow und Hoops spielen sich dabei alle exakt gleich. Frisch geschrumpft, wissen wir noch nicht so recht, was uns passiert ist. Auf der Suche nach Antworten finden wir zuerst eine Forschungsstation und danach eine mysteriöse Maschine, die wir mithilfe von Lasermaschinen wieder anschmeißen können. Nachdem wir eine der La-



Nahrung müsst ihr meistens vorher an einer Grillstelle zubereiten. Doch Vorsicht: Der Geruch kann Insekten wie etwa Ameisen anlocken!



In Grounded gibt es nicht nur Insekten, die uns kleingeschrumpften Teenagern ans Leder wollen. In einem versteckten Labor werden wir hier von einem Roboter namens TAYZ.T belästigt.



Mit der Map findet man sich in Grounded immer gut zurecht. Die Marker machen die Orientierung außerordentlich leicht.

Sauberes Wasser könnt ihr aus Tau gewinnen, den ihr meistens an Grashalmen finden könnt.

sermaschinen von Zecken befreit haben, gilt es, ein verstecktes Labor zu entdecken. Dabei aktivieren wir einen Werksroboter mit dem einprägsamen Namen BURG.L, der uns wenigstens mit ein paar wenigen Informationen versorgen kann, etwa zu einem mysteriösen Forscher, der verschwunden ist, mit dessen Technologie wir aber anscheinend ausgerüstet sind. Es gibt viele Fragen und wenige Antworten in dieser kurzen Kampagne! Abseits des flotten Ausflugs in die Story von Grounded, den man nach einer knappen Stunde hinter sich gebracht hat, gibt es noch täglich drei neue Sidequests für unseren neuen Roboter-Kumpan zu erledigen. Die humorvolle Präsentation kann auf jeden Fall überzeugen – BURG.L ist etwa ein begeisterter Burgerbrater. Obsidian verspricht, die Early-Access-Version regelmäßig mit Content-Erweiterungen zu versorgen. Kern eines Survival-Spiels ist aber bekanntermaßen nicht die Story, sondern der Kampf ums Überleben.

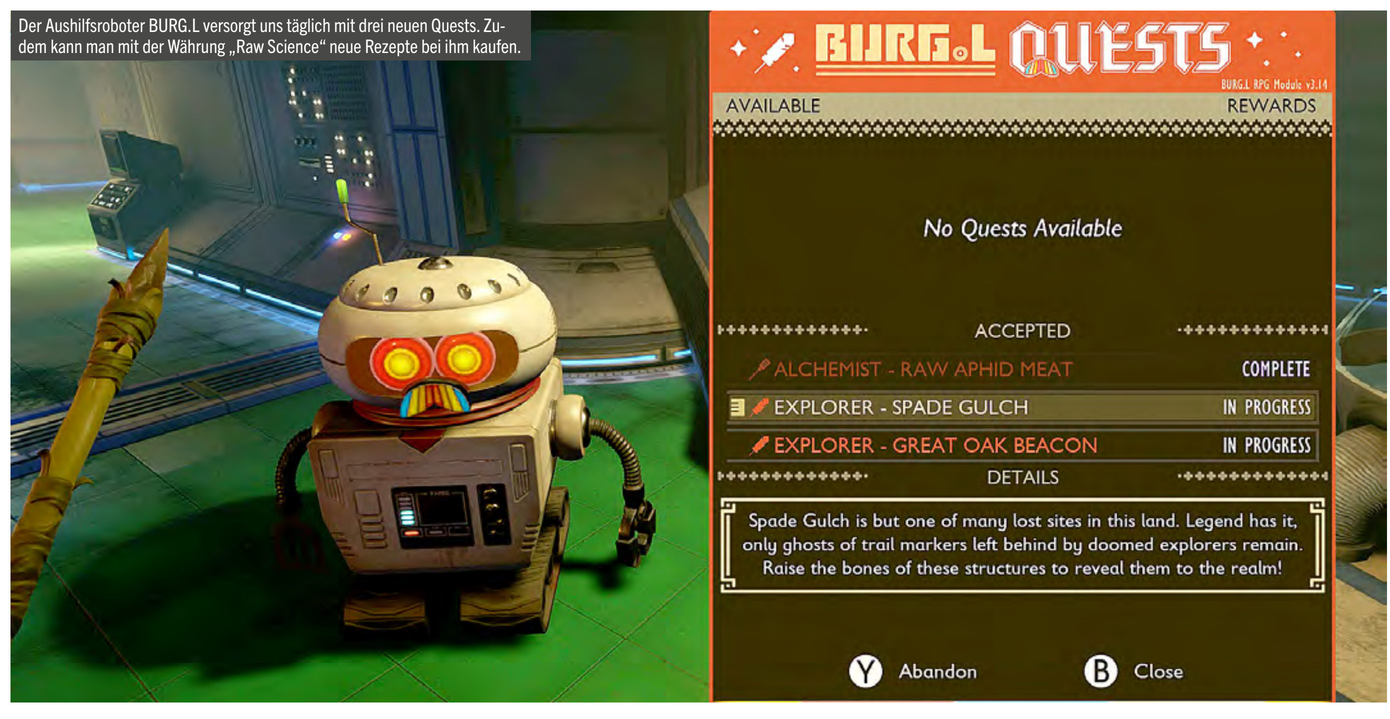
Kein kleines Problem

Das Survival-Gameplay in Grounded ist relativ simpel gehalten, aber trotzdem, oder vielleicht genau deshalb, grundsolide. Ein Gerät namens SCA.B zeigt uns alle wichtigen Infos im unteren linken Bildschirmeck an. Wasser und Nahrung müssen regelmäßig eingenommen werden, um nicht an Erschöpfung zu verenden, zusätzlich dazu gibt es einen Lebensenergie- und einen Staminabalken. Aktionen wie Sprinten und Angreifen ziehen Ausdauer von der Leiste ab, landet sie bei null, bewegt ihr euch langsamer. In heiklen Situationen kann das den Bildschirmtod bedeuten, weswegen ihr immer einen Blick auf eure Stamina haben solltet. Zum Glück lädt sie sich aber relativ rasch automatisch wieder auf. Wesentlich langsamer regeneriert sich eure Lebensenergie. Solltet ihr zum Beispiel Schaden durch Angriffe nehmen, müsst ihr euch im schlimmsten Fall also mit einem Verbandspack versorgen, um weiteren Gefahren entspannter entgegentreten zu können. Durst könnt ihr mit sauberem Wasser aus Tau entgegenwirken, den ihr an manchen Grashalmen finden könnt. Um euren Hunger zu stillen, müsst ihr euch aber auf die Jagd nach noch kleiner geratenen Geschöpfen als euch selbst machen.

Das Grauen krabbelt selten allein

Apropos kleiner geratene Geschöpfe: Die Fauna in Grounded ist definitiv ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal des Titels. Der interessante Ansatz des Schrumpfens rückt die ansonsten in Videospielen etwas unterrepräsentierte Sparte der echten Insekten und Spinnentiere ins Rampenlicht. Normalerweise in keinster Weise tödlich, kann hier die Begegnung mit einem Marienkäfer sehr unrühmlich für uns enden. Wanzen und Bombardierkäfer sind ebenfalls eine gehörige Gefahr, der man sich alleine und unvorbereitet besser nicht stellen sollte. Kleinere Tierchen, wie zum

Spinnen gehören zu den gefährlichsten und auch furchterregendsten Zeitgesellen in Grounded. Zum Glück gibt es ein Feature, womit man den Gruselfaktor der Achtbeiner abschwächen kann.



Der Aushilfsroboter BURG.L versorgt uns täglich mit drei neuen Quests. Zudem kann man mit der Währung „Raw Science" neue Rezepte bei ihm kaufen.

Beispiel Blattläuse oder Rüsselkäfer, stellen hingegen sogar in unserem Mini-Format kaum ein Problem dar und warten nur darauf, erlegt zu werden. Direkt das Weite suchen sollte man beim Anblick einer Spinne. Diese krabbelnden Killermaschinen erledigen kleingeschrumpfte Bälger wie uns meist mit nur einem Schlag. Hier muss man äußerst gerissen vorgehen, um nicht das Zeitliche zu segnen. Ein interessantes Komfort-Feature der etwas anderen Art ist die Möglichkeit, das Aussehen der Achtbeiner zu modifizieren, um ihnen ihren Spinnen-Schrecken zu nehmen. Auch arachnophobe Spieler werden somit nicht davon abgehalten, ihre Zeit mit Grounded zu genießen. Allzu hart bestraft wird man für ein Game Over übrigens nicht, egal, wie gruselig das Monster ist, dem man sich entgegenstellt: An der Stelle, an der man zu Insektenfutter geworden ist, kann man ganz einfach das komplette Inventar wieder einsammeln. Der Fundort des verlorenen Rucksacks mit unserem Hab und Gut wird dabei praktischerweise auch mittels eines Icons angezeigt. Interessant ist das dynamische Verhalten der Insekten. So kann es etwa vorkommen, dass man Zeuge eines Kampfes zwischen einem Marienkäfer und einer Wanze wird. Ameisen, die meist in Gruppen unterwegs sind, werden von euren Grillstellen angelockt. Das kann mitunter sehr schnell lästig werden – wie also auch im echten Leben. Dort beißen uns die Krabbler aber meistens wenigstens nicht die Köpfe ab.

Kampf den Krabblern!

Die Rollenspielelemente in Grounded sind für einen Obsidian-Titel relativ einfach gehalten. Spezielle Fähigkeiten für die einzelnen Charaktere gibt es zumindest bisher ebenso wenig wie ausgefeilte Skill- und Level-up-Systeme. Stattdessen habt ihr die Auswahl aus mehreren Waffen wie etwa Speeren, Äxten und Bögen, mit denen ihr euch gegen feindlich gesinntes Krabbelgeviech zur Wehr setzen könnt. Die Waffen müsst ihr dabei selbst mit den in der Spielwelt auffindbaren Materialien craften. Auch Rüstungen aus Insektenteilen lassen sich an Werkbänken anfertigen. Die Crafting-Menüs können zu Beginn etwas überwältigend wirken, da man sich durch viele Bildschirme manövrieren muss. Nach ein wenig Einspielzeit hat man den Dreh aber raus und findet sich zurecht. Neue Rezepte erhält man, indem man gefundene Crafting-Gegenstände in den Forschungsstationen analysiert, oder aber im Tausch gegen sogenannte „Raw Science" bei BURG.L erwirbt. Die Währung erhaltet ihr für die Analyse von Gegenständen oder durch das Abschließen von Quests.

Blätter sind der neue Beton

Der Basenbau bietet schon jetzt extrem viele Optionen zur Individualisierung. Der Kreativität sind hierbei kaum Grenzen gesetzt. Sammelt ihr Rohstoffe wie Grashalme, Kleeblätter und Lehm ein, könnt ihr eure Gebäude nach Belieben gestalten. Besonders interessant ist die Multiplayerkomponente. Der gemeinsame Überlebenskampf macht doppelt, beziehungsweise vierfach so viel Spaß. Derzeit funktioniert er aber noch recht eingeschränkt, denn wir dürfen nur gemeinsam mit registrierten Freunden den Überlebenskampf bestreiten. Wir hoffen darauf, dass wir in absehbarer Zeit auch mit Zufallsbekanntschaften auf Mini-Abenteuer gehen können, denn hat man keine Mitspieler zur Hand, macht das Spektakel zwar noch immer Spaß, verliert aber nichtsdestotrotz ein wenig an Reiz. Trotz Early Access läuft der Titel ziemlich flüssig. Kleinere KI-Aussetzer sind hier und da vorhanden, totale Abstürze sind uns während unserer gesamten Testzeit aber nicht widerfahren. Alles in allem gibt sich Grounded bisher als ein sehr vielversprechender Vertreter des Survival-Genres. Sobald der Multiplayer an Fahrt aufnimmt und neuer Content geliefert wird, könnte uns hier ein großartiges Spielvergnügen erwarten. ❑



Das Inventar- und Craftingsystem kann zu Beginn etwas überfordernd wirken. Nach einer kurzen Einspielzeit hat man den Dreh aber raus.

ALEKSANDAR MEINT

„Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft und mich ein wenig in Grounded verliebt."

Kleines Spiel ganz groß – so, das war es jetzt mit Schrumpf-Wortspielen, versprochen. Und auch über Insekten habe ich jetzt wohl erst einmal genug der Worte verloren. Das innovative Setting hebt Grounded definitiv von allen anderen Vertretern des Survival-Genres ab. Gepaart mit der humorvollen Präsentation, die man von Obsidian gewohnt ist, entpuppt sich der Titel als äußerst unterhaltsame Spielerfahrung. Das Gameplay macht Laune und bis auf kleinere KI-Aussetzer gibt es kaum etwas zu bemängeln. Wer sich nicht davon abschrecken lässt, 30 Euro für ein unfertiges Spiel auszugeben, sollte Grounded eine Chance geben. Ich für meinen Teil begebe mich jetzt wieder auf die Suche nach drei anderen geschrumpften Mit-Bälgern, um mich gemeinsam mit ihnen in den Insekten-Überlebenskampf zu werfen. Mein einziger wirklicher Kritikpunkt: Im Gegensatz zu den Kollegen im englischen Sprachraum können wir Grounded nicht als „The Buggiest Game" bezeichnen. Was ein Wortspiel, argh!

Bisher war Project Cars eine gute Anlaufstelle für Simulations-Fans. Ist das noch immer so?

Project Cars 3

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 28. August 2020

Fans machen sich große Sorgen: Setzen Slightly Mad mit dem dritten Teil der beliebten Sim-Racing-Reihe zu stark auf eine Casualisierung? Wir klären auf.

Von: Maci Naeem Cheema

Während sich die Arcade-Spielerschaft mit der Forza-Horizon-Serie oder Need for Speed vergnügt, schwören Simulations-Fans mit Hang zur Detailgenauigkeit im Racing-Genre eher auf Titel wie Assetto Corsa oder Project Cars. Jedoch gibt es unter Fans aktuell eine große Sorge: Setzen die Slightly Mad Studios mit dem dritten Teil zu stark auf eine Casualisierung? Wir durften den neuen Teil vorab anspielen und verraten euch, was genau ihr von Project Cars 3 erwarten dürft.

Project Cars 3 steht mit aufgeheiztem Motor in den Startlöchern und möchte die Spielerschaft mit dem bisher größten lizensierten Fuhrpark, einem aufgewerteten Gamepad-Spielgefühl, der Möglichkeit, endlich Fahrzeuge und den Charakter persönlich anzupassen, und einem komplett neuen Karrieremodus überzeugen. Im gleichen Atemzug muss aber auch gesagt werden, dass Slightly Mad Studios fortan auf wichtige Elemente des Racing-Sim-Genres wie Reifenabnutzung und Boxenstopps verzichtet. Fans wurden spätestens nach dieser Meldung hellhörig. Viele befürchteten, man würde sich, wie so viele Genre-Nachbarn, an einem breiteren Publikum orientieren und die bisherigen Wurzeln sowie die Community aus den Augen verlieren. Zwar fällt bereits in den ersten Spielminuten auf, dass Project Cars 3 sich auch für Neulinge attraktiver gestalten möchte, alte Stärken stehen aber noch immer im Fokus. Eine der größten Neuerungen ist der komplett überarbeitete Karrieremodus, mit dem das in London angesiedelte Studio punkten möchte.

Zeit für eine neue Karriere

Die Project-Cars-Reihe ist eigentlich für ihre raue Präsentation und ihr knüppelhartes Gameplay bekannt. Für die selbe Liga wie iRacing, Automobilista oder rFactor reichte es zwar nicht ganz, auf dem Arcade-lastigen Konsolenmarkt gab und gibt es aber kaum eine bessere Alternative. Einzige wirkliche Konkurrenz ist die italienische Racing-Reihe Assetto Corsa. Mit Project Cars 3 geht das Studio nun aber auffällig frische Wege und scheint sich lieber mit anderen Serien wie Forza, Gran Turismo oder Grid duellieren zu wollen. Ein ausschlaggebender Punkt dabei war sicherlich die Übernahme der Entwickler durch Codemasters im November 2019. Bei der Neuausrichtung helfen soll unter anderem ein neuer Karrieremodus, der stark an die Modi der aufgezählten Konkurrenten erinnert.



Sich von der visuellen Ideallinie zu verabschieden ist eine der cleversten Entscheidungen des Teams.



Mit dem McLaren 720S GT3 über die Piste zu jagen, könnte sich kaum besser anfühlen.

Zwar wurden Boxenstopps und andere strategische Elemente gestrichen, doch laut Studiochef Ian Bell soll das die Spielerfahrung entscheidend verbessern.

Fortan ist es nicht mehr möglich, sich in jede beliebige Rennserie zu stürzen, man arbeitet sich ganz klassisch von unten nach oben. Über den Spielverlauf bekommt man immer neue Rennklassen vorgesetzt, welche die Motivationskurve kontinuierlich in die Höhe treiben sollen. Auf Cutscenes, Story-Elemente und anderen Schnickschnack verzichtet Project Cars 3.

Das neue „First Time User Experience"-System, kurz FTUE, soll Neulingen unter die Arme greifen und helfen, sich im hochkomplexen Rennsportalltag zurechtzufinden. Die idealen Setup-Einstellungen zu finden, wird so um ein Vielfaches einfacher. Allgemein fällt auf, dass Slightly Mad beim dritten Teil stark an der Zugänglichkeit und Präsentation gefeilt hat. Des Weiteren gibt es unzählige langfristige Herausforderungen, die uns auch abseits des Treppchens mit Geld und Erfahrungspunkten belohnen. Eine bestimmte Anzahl an perfekt gefahrenen Kurven oder andere Challenges wie eine vorgegebene Zeit, die im Windschatten gefahren werden muss, sind nur einige der vielen Beispiele. Eine clevere Idee, nach einem schlechten Manöver oder einem Unfall ist das Rennen nämlich nicht komplett gelaufen und wir bleiben motiviert, das Beste aus der Zeit auf dem Asphalt herauszuholen. Nach dem erfolgreichen Überqueren der Ziellinie werden wir zusätzlich mit Fahrzeug- und Fahrer-EP, Auszeichnungen und Upgrade-Rabatten belohnt. Ein wichtiger Faktor, warum dieses Konzept der Karriere gut funktioniert, ist der große Umfang von Project Cars 3.

Viel Spaß dank viel Umfang

Neben der Karriere gibt es noch viele weitere Spielmodi, die langfristig an Controller oder Lenkrad fesseln sollen. Die Custom Events lassen uns beliebige Rennszenarien selbst erstellen. Hier stehen uns die gesamten Inhalte von Project Cars 3 zur Verfügung. Wir können ohne Umwege sofort auf alle Fahrzeuge, Strecken, Wetterkonditionen und Co. zugreifen. Standardmäßig in einem Rennspiel verbaut sind natürlich auch Modi wie Freies Training, Zeitfahren und Multiplayer. Letzteren konnten wir leider in der Preview-Fassung noch nicht anspielen, dazu berichten wir aber natürlich ausführlich in unserem Test im nächsten Heft. Es gibt auch komplett neue Spielvarianten wie den asynchronen Mehrspielermodus „Rivals", welcher auf eine eigene Belohnungs- und Ranglistenstruktur setzt. Darin finden sich tägliche, wöchentliche und monatliche Herausforderungen. Unsere Leistung entscheidet, mit wie viel EP wir am Ende des Monats belohnt werden und ob wir im System auf- oder absteigen. Ebenfalls erwähnenswert ist „Breakout". Auf der Strecke finden sich sorgfältig platzierte Blöcke mit unterschied-



Die Zeit wird zeigen, ob der schwierige Spagat von Project Cars 3 funktioniert.


Grafisch ist das zwar in Ordnung, aus dem Hocker haut es uns aber nicht. Die Wettereffekte enttäuschen leider.


Die Rennwägen können fortan auch optisch an die eigenen Vorstellungen angepasst werden.

lichen Zahlenwerten. Das Ziel ist es, eine gewisse Punktzahl zu erreichen und von bisherigen Fahrlinien abzuweichen. Das klingt im ersten Moment vielleicht etwas öde, macht aber tatsächlich viel Spaß.

Der Fokus des Spiels liegt aber natürlich auf den vielen Fahrzeugen und Strecken. Während der Vorgänger noch einen Fuhrpark mit insgesamt 189 Fahrzeugen zur Verfügung stellte, setzt Project Cars 3 hier noch einen drauf: ganze 211 lizensierte Fahrzeuge stehen zur Auswahl. Darunter finden sich natürlich alle großen Hersteller wie Ford, Audi, Ferrari, Mercedes, Lamborghini und Bugatti. Chevrolet, seit Project Cars 2 eine wichtige Marke, bringt erstmals den Chevrolet Corvette C8.R in einen Mainstream-Racing-Titel. Fans können sich also auf eine Vielzahl an Autos freuen. Im Karrieremodus müssen diese natürlich durch Ingame-Währung gekauft werden, auf Mikrotransaktionen wird aber glücklicherweise verzichtet. Bei den Strecken können sich Fans auf insgesamt 51 Kurse und 121 verschiedene Strecken-Layouts freuen. Darunter finden sich legendäre Kurse wie Silverstone, Nürburgring, Imola und Brands Hatch, aber auch extra für das Spiel kreierte Strecken in Havanna, Shanghai oder der Toskana. Ein besonderer Grund zur Freude ist der brasilianische Interlagos Grand Prix, der sein Debüt in Project Cars feiert. Die Strecken sind durch die Bank alle toll und detailliert umgesetzt und bieten oftmals auch abseits des Asphalts schöne Kulissen und lebendige Hintergründe. Grafisch gibt es wie bei den Vorgängern nur wenig zu bemängeln, einzig die Wettereffekte sehen bei der Konkurrenz schlicht besser aus.

Anpassungsmöglichkeiten & Tuning

Neben dem Karrieremodus und dem größeren Umfang ist das dritte große Feature, dass wir Autos individuell anpassen dürfen. Verschiedene Lackierungen, Sticker und Einfärbungen gewisser Fahrzeugteile wie Felgen sollen der Spielerschaft dabei helfen, sich besser mit dem eigenen Rennwagen identifizieren zu können. Das ergibt in Kombination mit den vielen Neuerungen enorm viel Sinn, bedenkt man, dass Autos sehr lange in unserer virtuellen Garage bleiben. Das Tuning hingegen fällt natürlich weitaus komplexer aus als die Design-Möglichkeiten. Wir dürfen nachjustieren in Bereichen wie Bremsen, Karosserie, Reifen, Aufhängung und Getriebe, um so den Rennwagen bestmöglich an die eigenen Ansprüche anzupassen. Jedes Auto besitzt einen Leistungsindex, der uns verrät, für welche Rennklasse sich der Wagen eignet und bis zu welcher Grenze wir den Wagen aufwerten dürfen. Man sollte nämlich vorsichtig sein: Wer zu schnell in allerlei Updates investiert, der wird von einigen Rennen schlicht ausgeschlossen. Wie bereits erwähnt, gibt es in Project Cars 3 keinen Benzinverbrauch, Reifenverschleiß und keine taktischen Elemente wie Boxenstopps. Laut Slightly Mad soll der Fokus diesmal auf der Strecke und

Mit vielen langfristigen Herausforderungen wie perfekten Kurven bleibt es auch auf den hinteren Plätzen interessant.

In der komplett überarbeiteten Karriere steigen wir in den Rennklassen immer weiter auf.

dem Spaß am Fahren liegen. Das klingt so, als würde man sich vom bisherigen Simulations-Ansatz verabschieden und sich mehr in die Richtung von Konkurrenten wie GT Sport oder Forza entwickeln. Stimmt das denn nun?

Mit dem Fuß am richtigen Pedal?

Wer jetzt hofft, wir können eine lautstarke Entwarnung aussprechen und alle Arcade-Vorwürfe ins Land der Märchen verbannen, den müssen wir leider enttäuschen. Project Cars 3 setzt auch weiterhin auf die großen Stärken der Vorgänger, in mancher Hinsicht hievt Slightly Mad die Reihe sogar auf einen neuen Level. Zum Beispiel durch die komplett überarbeitete Gamepad-Steuerung. Das Feedback ist großartig und das Fahrgefühl hier besser, als es noch in Project Cars 2 der Fall war. Auch visuell wurde an den richtigen Stellen gewerkelt. Eine einstellbare sichtbare Ideallinie gibt es nicht mehr, stattdessen drei Punkte, die uns Bremspunkt, Einschlag und Kurvenausgang auf der Strecke symbolisieren. Das sieht nicht nur weitaus besser aus, es hilft auch dabei, eine Hilfe beim Fahren zu haben und sich trotzdem eigenständig mit der Strecke auseinanderzusetzen. Die restlichen Fahrhilfen umfassen genretypisch Bremshilfen, Traktionskontrollen und ähnliches. Für die beste Spielerfahrung sollte man sich aber komplett ohne Fahrhilfen auf den Asphalt begeben, das Feedback der Strecke und das von Slightly Mad präsentierte Fahrgefühl sind nämlich weiterhin eines der Highlights im Rennsport-Kosmos. Die KI agiert zwar realistisch und konnte uns überzeugen, eine finale Aussage lässt sich aber anhand einer unfertigen Preview-Fassung nicht tätigen. Das fahrerische Können unserer Kontrahenten lässt sich separat in den Bereichen Aggressivität und Schwierigkeit anpassen.

Ist das noch Project Cars?!

In einigen Belangen hat uns Project Cars 3 mehr an das ebenfalls von Slightly Mad entwickelte Need for Speed: Shift denn an die Vorgänger erinnert. Project Cars 3 will, besonders auffällig beim Karrieremodus und der allgemeinen visuell bunten Präsentation, Fuß fassen auf dem umkämpften Mainstream-Markt. Das kann schnell als Kritik verstanden werden, sich breiter aufzustellen, muss aber nicht gleich negativer Natur sein. Der Trend im Racing-Genre geht zu offenen Armen und einem deutlichen Fokus auf Zugänglichkeit. Die Wurzeln der Serie hat das Studio aber keinesfalls vergessen. Project Cars 3 setzt weiterhin auf seine Stärken und bleibt Sim-Racer, schmückt sich jedoch mit vielen Elementen bekannter Kontrahenten wie Forza, Need for Speed und GT Sport.



Project Cars 3 hat den bisher größten Fuhrpark der Reihe: insgesamt 211 Fahrzeuge.

Das kann bestenfalls dazu führen, die Lücke zwischen Arcade-Racern und Simulationen zu schließen und so das gesamte Genre maßgeblich in eine modernere Zukunft zu führen. Der Spagat kann aber natürlich auch ein gefährlicher sein. Die große Preisfrage bleibt abschließend, wie gut die neue Windrichtung bei der Spielerschaft ankommen wird. Die verzeiht nämlich nur recht wenig, ganz so, wie sie es sich auf dem Asphalt und im knallharten Rennsport wünscht. ❑

MACI MEINT



„Der Schritt von Slightly Mad hin zum Mainstream ist nachvollziehbar, aber ist er richtig?“

Man kann natürlich skeptisch sein und Slightly Mad dafür verteufeln, dass sie relevante und bei Fans beliebte Elemente wie Pitstops aus dem Spiel gerissen haben. Man kann dem Team, welches bereits mit den Vorgängern großartige Arbeit geleistet hat, aber auch einfach etwas mehr Vertrauen schenken. Nicht blind natürlich, aber bisher wirkt Project Cars 3 wie eine sinnvolle Weiterentwicklung, der Grundkern ist dabei grob der selbe geblieben. Ich mochte Project Cars 2, finde aber, die neue Präsentation, der motivierendere Karrieremodus und vor allem die großartige Steuerung mit dem Gamepad sind Aufwertungen, auf die ich nur ungern verzichten würde.

FIFA 21

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Vancouver
Hersteller: EA Sports
Termin: 09.Oktober 2020

Wir durften einer Präsentation zum neuen EA-Kicker lauschen und sogar schon selbst ein paar Testpartien spielen. In der Vorschau schildern wir euch unsere ersten Eindrücke.

Von: David Benke

Die wichtigste Information gleich vorneweg: Einen Corona-Modus wird es in FIFA 21 nicht geben. „Wir wollen sicherstellen, dass wir Fußball in seiner besten und reinsten Form darstellen", erklärte Live Producer Ionel Stanescu während unserer Präsentation. „Und für uns heißt das: mit Zuschauern im Stadion." Entsprechend bekommt ihr im neuen EA-Kicker das gewohnte Bild mit Fans, Choreos und Vollkontakt zwischen den Spielern zu sehen. Leere Ränge oder gar Akteure mit Mund-Nase-Schutz an der Seitenlinie wird es trotz Realitätsanspruch seitens der Entwickler nicht geben. Dafür haben die Macher diverse andere Überarbeitungen in Sachen Optik und Präsentation geplant. Einen Quantensprung in Sachen Grafik dürft ihr euch zwar nicht erwarten, dafür mehr realistische Spielergesichter und deutlich mehr Emotion! Wenn ihr in der Nachspielzeit den alles entscheidenden Siegtreffer erzielt, liegt sich das Team euphorisch jubelnd in den Armen, während der gegnerische Keeper frustriert den Ball ins eigene Netz drischt. Auf der Gegenseite müsst ihr aber auch ein paar Abstriche hinnehmen: Die brasilianische, chilenische und kolumbianische Liga wurden offenbar aus dem Spiel gestrichen. Diese waren im Anstoß-Modus nämlich nicht mehr verfügbar. Auch bei der zweiten italienischen Spielklasse, der Serie B, wurde der Rotstift angesetzt. Teams wie der FC Empoli oder Chievo Verona findet ihr stattdessen unter dem Reiter „Rest der Welt". Die AS Rom hört zudem künftig auf den Fantasienamen Roma FC.

Mehr Dynamik, mehr Kreativität

Das ist aber alles noch recht verschmerzbar, schließlich geht es ja auch vielmehr darum, was sich in Sachen Gameplay getan hat. Besonders hervorzuheben ist hier das neue Agile Dribblingsystem, das euch gerade in Eins-gegen-eins-Situationen nochmal einen Vorteil verschaffen soll. Mit flinker Beinarbeit könnt ihr auf engem Raum Haken schlagen, Gegner aussteigen lassen und so Chancen kreieren. Besonders spannend: Die neue Funktion, die ihr per Druck auf den linken Bumper aktiviert, ist für jeden Spieler verfügbar – egal ob nun Lionel Messi oder Christoph Kramer. Je nach Attributen führen die Spezialbewegungen nur eben mal mehr, mal weniger oft zum Er-



Auch FIFA 21 hat jede Menge Lizenzen im Gepäck. Die beiden Mailand-Klubs sind beispielsweise voll authentisch im Spiel vertreten. Dafür müsst ihr auf die AS Rom verzichten.



Da geht's lang: Mit Hilfe der Kreativen Läufe könnt ihr eure Mitspieler genau dorthin schicken, wo ihr sie haben wollt. Das macht das Aufbauspiel noch facettenreicher.

folg. Das gilt übrigens nicht nur für das Agile Dribbling, sondern jegliche Tricks, die ihr in FIFA 21 vollführen könnt. Selbst Innenverteidiger dürfen künftig Kunststückchen wie einen Elastico oder die neu eingeführten Bridge- und Tunnel-Skill-Moves auf den Rasen zaubern – nur eben wesentlich langsamer und ungelenker. In unseren Testspielen gegen die KI waren solche ausgefallenen Maßnahmen aber nicht wirklich nötig,

Wesentlich spannender fanden wir da schon die Kreativen Läufe, die euch nun noch mehr Kontrolle über eure computergesteuerten Mitspieler geben. Ihr könnt ihnen nun nämlich endlich sagen, wohin sie laufen sollen, statt auf einen Geistesblitz der KI zu hoffen. Das geht in FIFA 21 gleich in drei verschiedenen Varianten: Ihr wollt eine Spieler in eine bestimmte Richtung schicken? Dann triggert mit dem linken Bumper einen Lauf in die Spitze und legt mit einer Bewegung des rechten Sticks fest, in welche Richtung euer Mannschaftskollege startet. Ihr wollt eine schnelle Kombination starten? Dann schlagt nach einem Zuspiel den rechten Stick in eine beliebige Richtung ein, um den Passgeber in den gewünschten Raum laufen zu lassen. Oder aber ihr drückt einfach L3 und R3 gleichzeitig, übernehmt vorübergehend die Kontrolle über einen festen Spieler und startet dann im Alleingang den Angriff, den ihr euch gerade zurechtgelegt habt.

Die Kreativen Läufe brauchen aber ein wenig Einarbeitungszeit. Wenn ihr beim Bewegen des rechten Sticks das Timing versemmelt, kommt es vor, dass sich euer Spieler auch mal den Ball vorlegt oder zu einem Trick ansetzt. Habt ihr den Dreh dann irgendwann raus, könnt ihr allerdings bis zu 5 Spieler gleichzeitig in beliebige Richtungen übers Spielfeld scheuchen – ein echter Gamechanger, wie auch Gameplay Producer Sam Rivera in unserer Präsentation versprach. Zumindest im Kurzpassspiel. Flanken waren in unserer Demo noch immer recht ineffektiv. Während unseres Testwochenendes haben wir so gut wie keine Kopfballtore erzielt und das obwohl FIFA 21 hier mit den „Assissted Headers“, die euch beim Zielen und der Kraftdosierung helfen, nochmal nachgebessert hat.



FIFA 21 bietet noch mehr Anpassungsmöglichkeiten: Ihr könnt euch etwa bei Kopfbällen von der KI unterstützen lassen, sodass Flanken nun wieder gefährlicher sind.

Mann gegen Mann

Natürlich müsst ihre eure Mannschaft aber nicht immer eigenhändig positionieren, auch von alleine sollen Spieler immer öfter da stehen, wo sie auch hingehören. Dafür sorgt das neue Positioning-Personality-Feature, mit dem die taktische Finesse eines Akteurs nun noch mehr zur Geltung kommen soll. Angreifer mit einem guten Wert in Sachen offensives Stellungsspiel erkennen besser Räume oder eigene Abseitsstellungen. Verteidiger mit einem guten defensiven Stellungsspiel reagieren cleverer auf gegnerische Läufe, stellen Passwege zu und sind näher dran am Gegenspieler – so zumindest die Theorie.

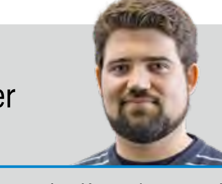
Die praktischen Auswirkungen der Funktion waren in der knappen Zeit mit unserer Demo noch nicht vollkommen ersichtlich. Was wir jedoch sagen können: Auch in FIFA 21 steuern sich Stürmer etwas langsamer und werden öfters von Manndeckern eingeholt. Schulter-an-Schulter-Zweikämpfe oder Ballabschirmen wurden nochmal ein wenig effizienter gemacht. Hier und da waren auch mal ausgefallenere Abfang-Aktionen zu sehen, was wohl auf die überarbeiteten Block-Mechaniken zurückzuführen ist. Die sollen das Verteidigen noch verlässlicher, akkurater und konsistenter machen. Automatisches Blocken und Ballklären lässt sich in FIFA übrigens ausschalten. Eure Spieler machen also nur noch das, was ihr auch wirklich per Controller einfordert, was dem Spiel ein wenig den Zufallsfaktor nimmt. Auch kuriose Kollisionen, die zu ärgerlichen Gegentreffern führen, sollen in FIFA 21 der Vergangenheit angehören.

Die volle Kontrolle

Insgesamt planen die Entwickler ein runderes und facettenreicheres Spielgefühl. Eure Akteure reagieren dank verkürzter Animationen schneller auf eure Befehle, mit der Super-Cancel-Funktion könnt ihr ungewünschte Aktionen sofort abbrechen. Darüber hinaus lassen sich Abstöße nun innerhalb des eigenen 16ers ausführen oder der Vorteil nach einem Foul ablehnen. All das ist durchaus von Vorteil, FIFA 21 verlangt euch mit dem neuen Wettkämpfer-Modus nun nämlich noch mehr ab. Der lässt sich ab der legendären Schwierigkeitsstufe aktivieren und sorgt dafür, dass der Computer seinen Spielstil an den echter FIFA-Profis anpasst. Die KI spielt also etwas verschnörkelter, nutzt Tricks und Flair-Pässe oder verschleppt auch mal das Tempo, um dann mit einem gezielten Pass eure komplette Abwehr auszuhebeln.

Daneben präsentiert EA Sports in FIFA 21 noch diverse Detailverbesserungen: In Freundschaftsspielen habt ihr jetzt Zugriff auf eine Rewind-Funktion, mit der ihr das Spiel bis zu 30 Sekunden zurückspulen und dann von einem beliebigen Punkt an von vorne spielen könnt. Um toxisches Spielerverhalten zu erschweren, werden der vielseits gehasste „Pssssssst“-Jubel gestrichen, nach jedem Tor nur noch ein Replay gezeigt und überflüssige Cutscenes – wie das Ballholen für einen Einwurf – automatisch übersprungen. Das ist doch mal eine schöne Nachricht! ❑

DAVID MEINT



„Wirkte jetzt nicht so verkehrt, voller Vorfreude bin ich aber noch nicht.“

In Sachen Gameplay bringt FIFA 21 einige spannende Features (zurück) ins Spiel: Die Kreativen Läufe, die es so ähnlich schon als Off-the-Ball-Steuerung in FIFA 2004 gab, gefallen mir sehr gut. Auch die vielen kleinen Anpassungen wie die ausschaltbaren Auto-Blocks finde ich durchaus sinnvoll. Über die finale Qualität des Spiels sagen die bisherigen Eindrücke allerdings nur recht wenig aus. Denn: FIFA ist und bleibt eben ein Live-Service, der ständigen Veränderungen ausgesetzt ist. Kann also gut sein, dass das, was wir in der Beta gespielt haben, zum Release schon wieder ganz anders aussieht. Darüber hinaus haben wir bisher eben auch nur einen Blick auf das Offline-Gameplay bekommen. Online gegen andere Spieler kann sich FIFA 21 nochmal komplett anders spielen. Entsprechend bin ich jetzt höchstens mal verhalten optimistisch, was die Fußballsimulation angeht, aber noch nicht vollkommen euphorisch.

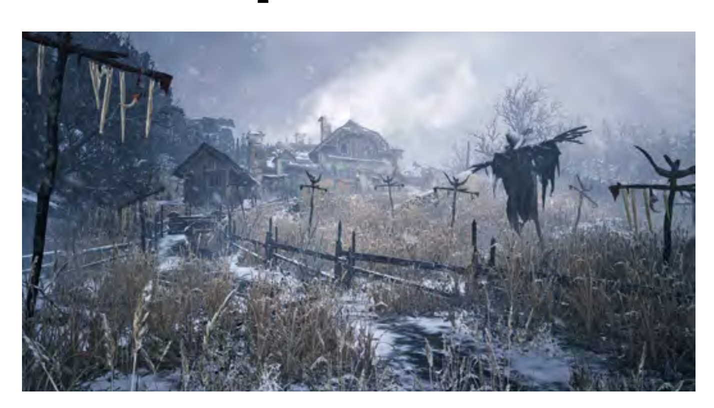
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

RESIDENT EVIL: VILLAGE

Das angeblich längste Resi-Spiel der letzten paar Jahre

Bis das Survival-Horrorspiel Resident Evil: Village auf den Markt kommt, ziehen noch einige Monate ins Land. Erstmals enthüllt wurde es im Rahmen einer Internetpräsentation Sonys, im Rahmen derer das Unternehmen erstmals auch die kommende Playstation 5 vorstellte. Doch es gibt bereits jetzt erste Gerüchte und Spekulationen zum Umfang des neuen Grusel-Abenteuers, welches direkt an die Geschehnisse von Resident Evil 7 anschließen und uns erneut in die Schuhe von dessen Protagonist Ethan stecken wird. Diese Gerüchte stammen von dem bekannten Twitter-User und Leaker „Dusk Golem“. Dessen aktuellen Aussagen zufolge dürft ihr euch wohl auf ein sehr umfangreiches Spiel einstellen. Im Wortlaut heißt es: „RE8 wird das bisher längste RE-Engine-Spiel werden. Und ohne zu viel verraten zu wollen, der nachfolgende Kram wird einem ähnlichen Trend folgen.“ Demnach soll Resident Evil: Village, bei dem es sich trotz der „fehlenden“ Nummerierung (das „Vill“ in Village sieht grob wie die römische Acht aus) um Resident Evil 8 handelt, das bisher umfangreichste Spiel werden, das auf der Resident-Evil-Engine basiert. Mit diesem technischen Grundgerüst entwickelt wurden sowohl Resident Evil 7 als auch die beiden Remakes Resident Evil 2 und Resident Evil 3. Konkretere Angaben hat der Leaker allerdings nicht verraten, sodass wir seine Aussage nicht genauer einschätzen können. Ebenfalls interessant: Angeblich sollen künftige Spiele der Resident-Evil-Marke ebenfalls sehr umfangreich werden. Welche Titel er damit meint, ließ er allerdings ebenfalls offen. Eine offizielle Stellungnahme oder gar



Bestätigung seitens Capcom zu diesen Gerüchten steht bisher aus, so dass ihr die ganze Angelegenheit zumindest vorerst mit einer gewissen Vorsicht genießen solltet. Allerdings lag „Dusk Golem“ mit seinen Leaks und Prognosen in der Vergangenheit bereits mehrfach richtig, so dass durchaus etwas Wahres dran sein könnte. Wir halten euch diesbezüglich natürlich weiterhin auf dem Laufenden. Ob ein großer Umfang automatisch positiv ist, sei an dieser Stelle übrigens hingestellt. Trotz satter vier Kampagnen gilt das wahrlich nicht mit Spielzeit geizende Resident Evil 6 unter vielen Fans der Reihe als der schwächste Teil der traditionsreichen Horrorserie. ❑

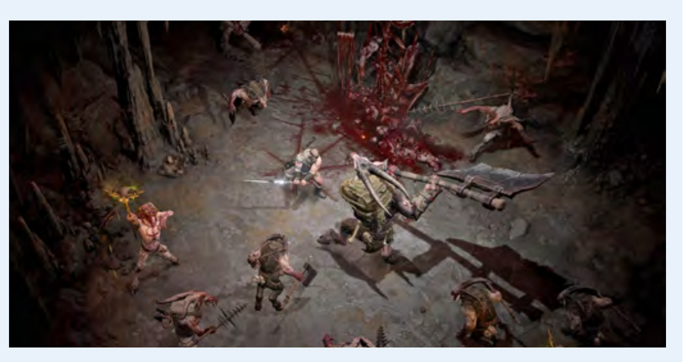
Info: www.residentevil.com/village/.de

DIABLO 4

Diablo-Chef äußert sich zum aktuellen Entwicklungsstand

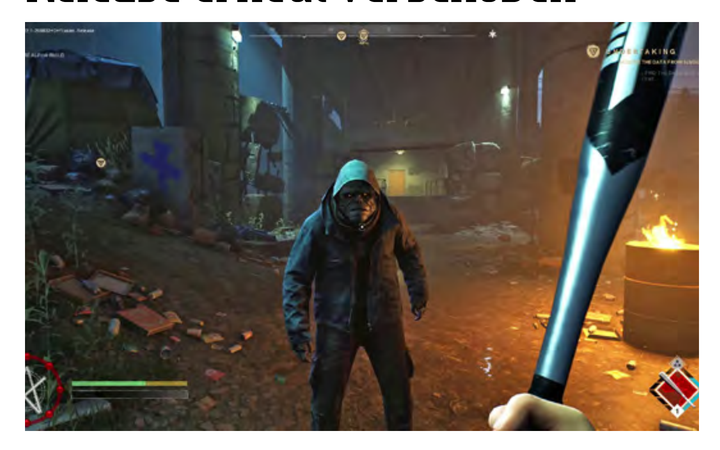
Trotz der aktuellen Corona-Pandemie scheinen die Arbeiten an Diablo 4 gut voranzuschreiten. Der leitende Entwickler Rod Fergusson bestätigte während einer Frage-Antwort-Runde zur GDC, dass die Produktivität trotz Homeoffice nicht nachgelassen habe. Einen möglichen Release-Termin ließ sich Fergusson jedoch nicht entlocken. Ein produktives Miteinander im Büro wäre dem frischgebackenen Leiter der Diablo-Marke dennoch lieber: „Wer mich kennt, der weiß, dass ich die Leute lieber vor Ort im Büro begrüßen würde – um mit ihnen persönlich zu sprechen, sie zu motivieren und direkt an Dingen zu arbeiten“. Für eine reibungslose Entwicklung außerhalb der gewohnten Büro-Umgebung konnten Mitarbeiter ihre PCs mit nach Hause nehmen. Blizzards Bemühungen scheinen den Aussagen zufolge jedenfalls Früchte zu tragen. ❑

Info: www.diablo4.blizzard.com/



VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Release erneut verschoben



Das Rollenspiel Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 erscheint nicht mehr in diesem Jahr. Hardsuit Labs und Paradox gaben via Twitter bekannt, dass sie schlicht mehr Zeit zum Abschließen der Arbeiten benötigen würden. „Es war immer unser Ziel, das bestmögliche Spiel abzuliefern, um euch in das in der World of Darkness nachgebaute Seattle eintauchen zu lassen und einen würdigen Nachfolger des originalen Bloodlines-Spiels zu bieten. Aufgrund unserer Ambitionen und der von uns selbst sehr hoch angelegten Messlatte haben wir die schwierige Entscheidung getroffen, dass wir mehr Zeit benötigen. Das bedeutet, dass wir unser Ziel, den Release 2020 zu ermöglichen, nicht mehr erreichen können.“ Die Entscheidung sei den Entwicklern nicht leicht gefallen, dennoch sei sie notwendig, um die bestmögliche Spielererfahrung sicherstellen zu können. ❑

Info: www.bloodlines2.com

GRAND THEFT AUTO ONLINE

Los Santos Summer Special ist jetzt online

Das groß angekündigte Update Los Santos Summer Special für GTA Online steht seit dem 11. August für euch zum Download bereit. Viele neue Aktivitäten wie Koop-Modi, sowie neue Konkurrenzkämpfe an überraschenden Schauplätzen und Gegner-Modi auf dem Gelände des Diamond Casino & Resort warten unter anderem auf euch. Rockstar Games kündigte das Update wie folgt an: „Der Sommer in Los Santos hat für jeden etwas im Gepäck – von spannenden Koop-Missionen, die ihr von eurer Superyacht aus starten könnt, bis hin zum Nervenkitzel bei streckenbasierten Open-Wheel-Rennen, einen Haufen neuer Fahrzeuge und mehr“. Seid ihr im Besitz einer Galaxy-Superyacht, könnt ihr eine Reihe neuer Missionen in Angriff nehmen – wahlweise allein oder zusammen mit drei Freunden. Habt ihr alle sechs Missionen abgeschlossen, dürft ihr euch über ein maritimes Outfit freuen. Auf den Straßen von Los Santos könnt ihr zudem neue Konkurrenzkämpfe an interessanten Schauplätzen austragen und etliche hohe Belohnungen kassieren. Schaut auch am Casino in GTA Online vorbei: Hier sind nun neue Gegner-Modi verfügbar. Die Diamond-Gegner-Modus-Serie bietet euch zum Beispiel nervenkitzelnde Modi im glamourösen Diamond Casino & Resort. Insgesamt warten 15 nagelneue Karren darauf, das Pflaster aufheizen zu dürfen. Darunter auch zwei neue Open-Wheel-Rennwägen. Apropos Open-Wheel: das Sommer-Update führt zeitgleich neun neue Open-Wheel-Rennstrecken ein. Von einem Rennen am Land-Act-Staudamm bis hin zum Ausweichrennen beim RON-Alternates-Windpark könnt ihr eure Reifenspuren in den Asphalt brennen. In der Boxengasse könnt ihr nun den Reifentyp wechseln und euren Wagen so besser an die jeweilige Strecke anpassen. Der neue Open-Wheel-Renneditor des Summer-Updates ermöglicht es euch, eigene Strecken aufzubauen und zu befahren. Ganze 60 neue Requisiten stehen euch im Editor zur Verfügung. Darunter Rennstreckentore, Boxengassen

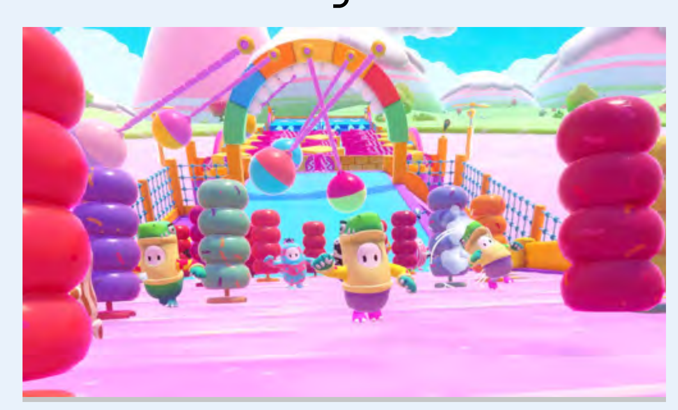


und Stellplätze. Auch Bugfixes und Spielverbesserungen sind Teil des Summer Specials. Die wichtigsten Änderungen sind die wiedereingeführten Optionen zur Einlagerung von persönlichen Fahrzeugen und die Erweiterung der Anzahl besitzbarer Immobilien auf acht. Zudem ist es nun nicht mehr möglich, das Gaspedal vor Rundenbeginn durchzutreten, um sich mit dieser Strategie einen Vorteil zu verschaffen. Wollt ihr ein Pegasus-Fahrzeug anfordern, ist dies durch die neu hinzugefügten Spawnpunkte nun deutlich einfacher als zuvor. Außerdem wird euch im Diamond Casino und Resort ab sofort angezeigt, wie viel Zeit ihr bis zum nächsten Dreh am Glücksrad überbrücken müsst. Rockstar Games verspricht darüber hinaus Boni, Belohnungen und Rabatte, die über den Sommer verteilt bis zum nächsten Update folgen. ❑

Info: www.rockstargames.com/

FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Der bisher erfolgreichste Release von Publisher Devolver



Mit dem Release von Fall Guys: Ultimate Knockout am 04. August für PC und PS4 hat Publisher Devolver einen hausinternen neuen Rekord aufgestellt. Schon am 08. August hatte das Battle-Royale auf Steam einen Peak von mehr als 123.000 gleichzeitig aktiven Spielern. Seitdem ist es bereits mehrfach über die 100.000-Marke geklettert. Im Durchschnitt schafft es das Game auf ca. 80.000 gleichzeitig aktive Spieler. Auch die Verkaufszahlen für die PC-Version können sich sehen lassen. Anfang August hat sich der Last-Man-Standing-Titel aus dem Haus Devolver auf den ersten Platz der Steam-Charts niedergelassen – und dabei Titel wie Grounded und die Complete Edition von Horizon: Zero Dawn hinter sich gelassen. Damit hat Fall Guys: Ultimate Knockout den bisher besten Launch in der Geschichte des Publishers Devolver hingelegt. ❑

Info: www.devolverdigital.com/games/fall-guys

EPIC GAMES

17,3 Milliarden Dollar schwer



Das Ergebnis der letzten Investorenrunde ist für das Unternehmen Epic Games mehr als befriedigend ausgefallen. Insgesamt wurden 1,78 Milliarden US-Dollar in das wachsende Unternehmen investiert. Unternehmen aus aller Welt haben sich dabei für eine Investition entschieden. Darunter auch der Technik-Gigant Sony, der mit seiner Zahlung von 250 Millionen US-Dollar nun einen kleinen Anteil von 1,4 Prozent am Publisher besitzt. CEO und Gründer Tim Sweeney hält nach wie vor die Mehrheit an der Firma. Das chinesische Internet-Unternehmen Tencent besitzt mit 40 Prozent die zweitmeisten Anteile. Durch diese Finanzierungen steigt der Wert von Epic Games auf 17,3 Milliarden US-Dollar. Kein Wunder, denn innerhalb von nur eineinhalb Jahren konnte der Epic Games Store eine aktive Nutzerzahl von 61 Millionen Usern vorweisen. ❑

Info: www. epicgames.com

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



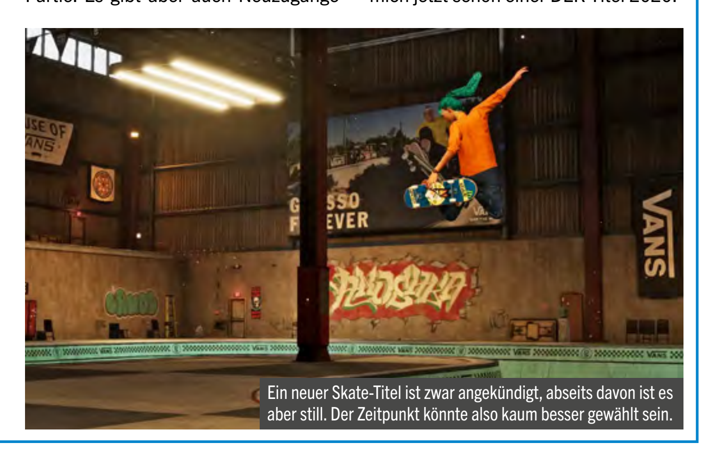
TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2

„Yay! Ein Nostalgie-Trip, auf den ich NICHT verzichten KANN."

Genre: Sportspiel
Entwickler: Vicarious Visions
Hersteller: Activision
Termin: 04. September 2020

Ernsthaft: Die ersten zwei Teile der Pro-Skater-Reihe gehören zu den besten Skate-Spielen überhaupt. Mit dem Remaster gibt es das originale Spielgefühl, jedoch aufgehübscht und an den richtigen Stellen aufgewertet. Wer hat da denn bitte keinen Bock drauf?!

Die Zeichen stehen auf Hit! Das verantwortliche Team Vicarious Visions konnte in der Vergangenheit bereits mit dem äußerst gelungenen Remake Crash Bandicoot N. Sane Trilogy beweisen, wie gut sie es verstehen, beliebte Klassiker aus der Vergangenheit in die Neuzeit zu transportieren. Außerdem war das Studio Anfang der 2000er verantwortlich für diverse GameBoy-Ports der Reihe. Blickt man auf die vielen Infos zum Remaster der Skate-Klassiker, dann zeigt sich gleich zu Beginn: Hier könnte das große Comeback des Genres in den Startlöchern stehen. Für das im September erscheinende Remaster setzt das Team auf die Original-Codes und versucht bestmöglich, dem Spielgefühl der Klassiker treu zu bleiben. Des Weiteren gibt es aber auch einige tolle Neuerungen: Der ikonische Soundtrack wird neben altbekannten Interpreten auch insgesamt 37 neue Songs beinhalten. Die Grafik wurde natürlich ordentlich aufpoliert und im Bereich Multiplayer gibt es einige moderne Features. Fortan ist es nämlich nicht nur möglich, sich mit Spielerinnen und Spielern aus der ganzen Welt zu messen, man kann auch die eigenen Kreationen im Create-a-Park-Modus ganz einfach Online mit der Community teilen. Legendäre Skater wie Steve Caballero, Bob Burnquist oder Chad Muska sind (natürlich) wieder mit von der Partie. Es gibt aber auch Neuzugänge wie Tony's ältesten Sohn Riley Hawk oder die fünfmalige X Games-Goldmedaillengewinnerin Leticia Bufoni. Für mich jetzt schon einer DER Titel 2020!



Ein neuer Skate-Titel ist zwar angekündigt, abseits davon ist es aber still. Der Zeitpunkt könnte also kaum besser gewählt sein.



WASTELAND 3

„Sieht gut aus! Die Entwickler haben an den richtigen Stellen geschraubt."

Genre: Rollenspiel
Entwickler: inXile Entertainment
Hersteller: Deep Silver
Termin: 28. August 2020

Obwohl ich das Setting und Genre liebe, wurde ich mit Wasteland 2 bislang noch nicht so richtig warm. Mir war das Endzeit-RPG zu trocken, zu sperrig – und genau hier macht Wasteland 3 schon jetzt einen viel runderen Eindruck.

Ein Remake von Fallout wäre eigentlich schon lange mal fällig. Doch wo Bethesda lieber noch Däumchen dreht, geht inXile wieder in die Vollen: Wasteland 3 baut auf den Stärken des zweiten Teils auf, will aber dabei viele alte Schwächen ausbügeln. Das Endzeit-Rollenspiel entführt ins verschneite, postnukleare Colorado, wo ich mit meiner Ranger-Truppe eine komplett neue Story erlebe, die zum Glück keinerlei Vorkenntnisse erfordert. Sofort fällt die schönere Präsentation auf, beispielsweise gibt's in manchen Dialogen nun hübsche Nahaufnahmen von wichtigen NPCs zu sehen, außerdem wirken die Umgebungen detailreicher und die Beleuchtung stimmiger. Ganz besonders gefällt mir aber die frische Benutzeroberfläche: Das neue Interface wirkt einfach viel kompakter und schicker als in Wasteland 2. In den Rundenkämpfen gibt's ebenfalls wichtige Verbesserungen: Wie im Vorgänger kommen Aktionspunkte zum Einsatz; hat man davon welche übrig, darf man sie diesmal in die nächste Runde übernehmen oder damit die Ausweichchance erhöhen. Es gibt auch keine Zugreihenfolge mehr. Wie in XCOM darf ich nun also pro Runde alle Teammitglieder befehligen, das sorgt für Tempo. Dazu habe ich einen deutlich besseren Überblick auf Trefferchancen und Reichweiten. Schön: Anders als im Vorgänger starte ich das Abenteuer nur mit zwei Helden. Das macht die Charaktererstellung überschaubarer und lässt mich Attribute, Perks und Fähigkeiten erst kennenlernen, bevor ich mein Team weiter ausbaue. Wenn jetzt auch noch die Quests, die Entscheidungen und das Ruf-System stimmen, hat Wasteland 3 absolutes Hit-Potenzial!



Die taktischen Kämpfe gegen Mutanten, Schurken und Mechs wirken dank neuem HUD und entschlackter Mechaniken viel spannender als im Vorgänger.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Wasteland 3
Genre: Rollenspiel
Entwickler: inXile Entertainment
Hersteller: Deep Silver
Termin: 28. August 2020

Tony Hawk's Pro Skater 1+2
Genre: Sportspiel
Entwickler: Vicarious Visions
Hersteller: Activision
Termin: 04. September 2020

Star Wars: Squadrons
Genre: Action
Entwickler: Motive
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 02. Oktober 2020

FIFA 21
Genre: Sportspiel
Entwickler: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 09. Oktober 2020

Assassin's Creed: Valhalla
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 17. November 2020

Marvel's Avengers
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Hersteller: Square Enix
Termin: 04. September 2020

Mafia: Definitive Edition
Genre: Action
Entwickler: Hangar 13
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. September 2020

Dirt 5
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 09. Oktober 2020

Watch Dogs: Legion
Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 29. Oktober 2020

Cyberpunk 2077
Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt
Termin: 19. November 2020


LUKAS SCHMID

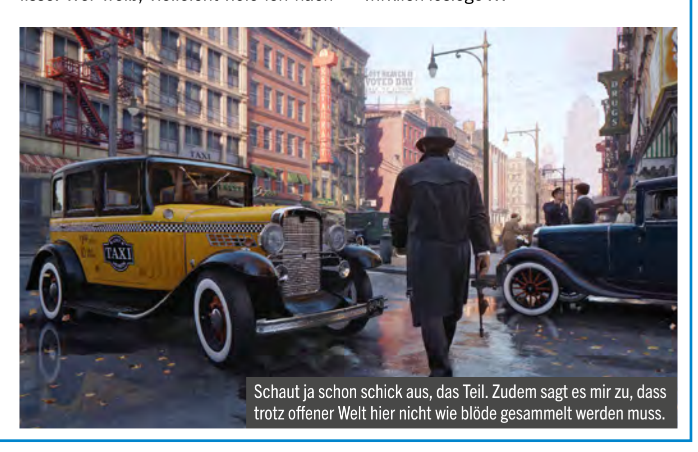
MAFIA: DEFINITIVE EDITION

„Wer Salami mag, muss sich um Pferdeköpfe im Bett nicht sorgen."

Genre: Action
Entwickler: Hangar 13
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. September 2020

Butter bei die Fische: Ich habe in meinem ganzen Spielerleben noch keinen Teil der Mafia-Reihe gespielt, trotz definitiv vorhandenen Interesses.

Woran liegt's? Keine Ahnung, aber das kennt ja wahrscheinlich jeder Videospieler, dass man sich ein Spiel oder eine Spieleserie anguckt, sich denkt „das wäre bestimmt was für mich!" und trotzdem niemals Hand daran legt. Somit weiß ich also nicht, ob das berühmt-berüchtigte Autorennen wirklich so schwer ist, wie alle sagen, kenne nicht die anscheinend gut geschriebene und schön erzählte Handlung und habe auch noch nie die Endszene gesehen, in der ein riesiger Mecha-Tyrannosaurus-Rex auf einem Einhorn gegen Urzeit-Nazis kämpft. Weiß aber nicht, ob mir der liebe Kollege Chris, mit dem ich über das Spiel geredet habe, hier bei allen Punkten die Wahrheit erzählt hat, ich kann mir nämlich kaum vorstellen, dass es Autorennen im Spiel gibt. Dass ich diese Wissenslücken nun in (zumindest dem Publisher-Material nach) unverschämt schöner Optik schließen kann, ist natürlich nett! Was mich auch freut, ist, dass das Spiel aufgrund seines Alters nicht so konsequent wie moderne Genrevertreter dem Open-World-Einmaleins zu folgen scheint. Ich habe in meinen Hefttexten schon öfters erwähnt, dass ich tatsächlich großen Gefallen am eigentlich stupiden Abarbeiten von Map-Icons finde. Nach vielen Hunderten Stunden mit Assassin's Creed: Odyssey und aktuell Ghost of Tsushima bin ich zur Abwechslung aber trotzdem froh, mal eine Welt bereisen zu können, die abseits der Haupt- und kleiner Nebenaufgaben nicht viel mehr bietet als hübsche Kulisse. Wer weiß, vielleicht hole ich nach Mafia dann auch noch die beiden Nachfolger nach. Also, gesetzt den Fall, dass ich diesmal beim ersten Teil dann auch wirklich loslege …



Schaut ja schon schick aus, das Teil. Zudem sagt es mir zu, dass trotz offener Welt hier nicht wie blöde gesammelt werden muss.

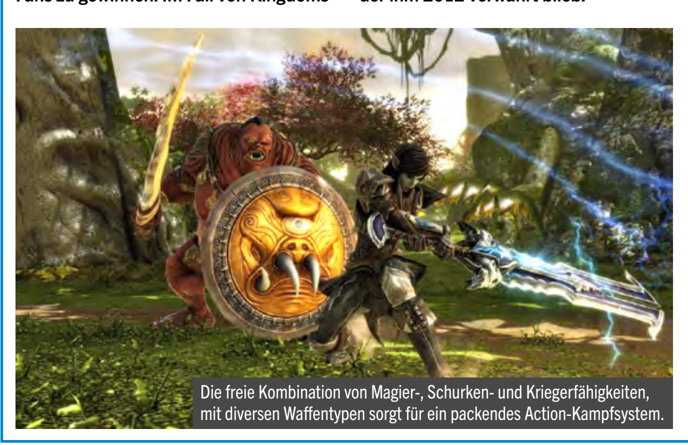

MATTHIAS DAMMES

KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

„Ein fantastisches Rollenspiel bekommt eine zweite Chance."

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Kaiko/Big Huge Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 08. September 2020

Remaster sind eine gute Gelegenheit für Entwickler mit beliebten, älteren Titeln noch einmal Geld zu verdienen und neue Fans zu gewinnen. Im Fall von Kingdoms of Amalur: Reckoning ist es aber auch eine zweite Chance, dem Spiel vielleicht endlich den Erfolg zukommen zu lassen, der ihm 2012 verwährt blieb.


Die freie Kombination von Magier-, Schurken- und Kriegerfähigkeiten, mit diversen Waffentypen sorgt für ein packendes Action-Kampfsystem.

Das Rollenspiel konnte seinerzeit seine Produktionskosten nicht wieder einspielen und stürzte die Entwickler von Big Huge Games und dessen Mutterfirma 38 Studios in die Insolvenz. Das lag aber keinesfalls an der Qualität des Spiels. Kingoms of Amalur: Reckoning begeisterte mich schon damals mit seiner Mischung aus einem actionreichen Kampfsystem und der dennoch nicht vernachlässigten rollenspielerischen Tiefe. Aufgeteilt in die drei Grundklassen Kämpfer, Magier und Schurke konnte man je nach ausgerüsteter Waffe mit der freien Verteilung seiner Skillpunkte auf alle drei Talentbäume die unterschiedlichsten Spielstile bedienen. Hinzu kam das Schicksalssystem, das je nach Ausrichtung des Charakters verschiedene Boni gewährte. Auch die sehr liebevoll ausgearbeitete Fantasy-Welt, die unter anderem aus der Feder des berühmten Autors R.A. Salvadore stammt, zog mich in ihren Bann. Die abwechslungsreich und hübsch gestaltete Spielwelt, hält jede Menge Aufgaben bereit. Neben der Haupthandlung gibt es Quests für fünf Fraktionen und diverse andere NPCs zu erledigen. Allein das Hauptspiel kann dadurch locker 60-70 Stunden beschäftigen. In Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning sind zusätzlich auch die beiden Story-DLCs „Die Legende vom Toten Kel" und „Zähne von Naros" enthalten. Diese erweitern die Spielwelt mit neuen Gebieten, Geschichten und weiteren Quests. Ich freue mich, bald wieder nach Amalur aufzubrechen und kann jedem Rollenspiel-Fan nur empfehlen es mir gleichzutun.

Die Kämpfe gegen die Maschinen sind oftmals spektakulär.

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE

Horizon: Zero Dawn

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Guerrilla Games
Hersteller: Sony
Termin: 07. August 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Christian Dörre & Matthias Dammes

Das wunderschöne Action-RPG mit starker Story und tollen Kämpfen begeistert mehr als drei Jahre nach dem Playstation-Release jetzt auch auf dem PC.

Als Horizon: Zero Dawn vor mehr als drei Jahren erschien, galt es noch so ziemlich für ausgeschlossen, dass das Action-Rollenspiel von Guerrilla Games jemals für den PC erscheinen wird. Schließlich handelte es sich um einen sogenannten First-Party-Titel, die Sony seit jeher nur auf seine Playstation-Plattform beschränkt. Doch hier sind wir nun, im Sommer 2020 und haben die Testversion von Horizon: Zero Dawn auf Steam vor uns. Schon vor seinem Release im Frühjahr 2017 weckte das Spiel mit seinem unverbrauchten Postapokalypse-Szenario, in dem sich die Menschen zu scheinbar unzivilisierten Stämmen zusammenfinden und riesige Maschinenwesen durch die Welt streifen, die Neugier von Presse und Spielern. Quest-Ablauf, Atmosphäre und das Bewegen durch die Welt erinnerten schnell sogar an die Genre-Referenz The Witcher 3 von CD Projekt Red. Außerdem lassen sich Einflüsse aus Far Cry 4 und dem neuen Tomb Raider entdecken. Trotz dieser vielen offensichtlichen Inspirationsquellen gelingt Horizon jedoch das Kunststück, etwas ganz Eigenes zu sein, bei dem man an jeder Ecke die Detailverliebtheit und das Herzblut merkt, mit dem an diesem Titel gearbeitet wurde.

Geschichte für Genießer

Direkt nach dem Spielstart merkt man, dass Horizon ganz anders ist als Guerrilla Games' alte Reihe Killzone. Statt euch direkt ins Gefecht gegen schwer bewaffnete Maschinenwesen zu werfen, beginnt der Titel mit der kleinen Aloy. Man erfährt, dass ihre Herkunft mysteriös ist und sie deshalb als Ausgestoßene mit ihrem Ziehvater Rost in der Wildnis leben muss. So erleben wir mit der nur sechsjährigen Aloy, wie sie einen Fokus findet, ein seltsames Gerät, mit dem sich Spuren lesen lassen und das sogar die Maschinen scannt und ihre Schwachpunkte offenbart. Doch wir bekommen auch vor Augen geführt, wie mies der Nora-Stamm das kleine Mädchen behandelt, das doch nur seinen Platz in der Welt sucht, und wie liebevoll sich Rost um seinen Zögling kümmert. Diese als Tutorial dienenden Abschnitte, wo wir eben lernen, den Fokus einzusetzen oder zu jagen, werden mit tollen Story-Sequenzen und Dialogen garniert, die uns sowohl den



Dialoge nehmen einen großen Teil des Spiels ein. Dort gefällte Entscheidungen haben jedoch kaum Konsequenzen.


Horizon nimmt sich erfreulich viel Zeit, uns seine Figuren vorzustellen. Der Anfang mit der kleinen Aloy bindet einen direkt an den Charakter.

Die Kämpfe gegen die zahlreichen grandios gestalteten Maschinenwesen sind durchaus knackig und machen über die gesamte Spielzeit hinweg Spaß.

Bräuchen der Spielwelt als auch unserer Protagonistin näherbringen. Horizon nimmt sich ausgiebig Zeit, um Figuren einzuführen und seine Geschichte zu erzählen. So sind wir auch gleich emotional involviert, als die gerade erwachsene Aloy in ein Abenteuer hineingezogen wird, dessen Ausgang über das Schicksal der Welt entscheidet und sie quer durch ein von Konflikten gebeuteltes Land führt.

Wir bleiben bezüglich der Story absichtlich so vage, denn die Geschichte ist tatsächlich so gut, so spannend, so durchdacht, dass man sie unbedingt selbst erleben muss. Ungewöhnlich für Videospielstorys gibt es keine großen Logiklöcher und der Spieler wird auch nicht in seiner Intelligenz beleidigt. Verschiedene Spannungsbögen werden gekonnt zusammengewoben, Stück für Stück kommt ihr dem großen Mysterium auf die Spur, Fragen, die aufgeworfen werden, werden schlüssig beantwortet – das ist gerade für ein Spiel mit offener Welt ganz große Story-Kunst und kommt leider viel zu selten vor. Vor allem aber sind viele Dinge, die in der Geschichte angesprochen werden, ziemlich mutig. Die späteren Enthüllungen sind schockierend und lassen einen durchaus schon mal schlucken. Horizon mag aufgrund seines halbwegs zahmen Gewaltgrads ab 12 Jahren freigegeben sein, die Geschichte richtet sich jedoch klar an ein reiferes Publikum. Die Action kracht, die Welt ist wunderschön, doch die Story-Abschnitte sind die wahren Highlights von Horizon: Zero Dawn.

Design ist Trumpf

Neben der Geschichte und dem ungewöhnlichen Setting macht vor allem das Design Horizon zu etwas Besonderem. Die verschiedenen Stämme haben sich optisch den Begebenheiten ihrer Jagdgebiete angepasst und behängen sich mit gefundenen Maschinenteilen als Rüstung. Auch ihre Behausungen basieren darauf. Während der Waldstamm der Nora beispielsweise in Blockhütten und Holzforts haust, leben die Oseram im Gebirge in aus den Felsen gehauenen Burgen. Die Wüstenstadt Meridian hingegen wirkt mit ihren prachtvollen Bauten wie eine Mischung aus Mereen und Sonnspeer aus Game of Thrones. Überhaupt ist die Welt unfassbar detailliert und liebevoll gestaltet. Wer sich durch die Landschaft bewegt, wird wohl das eine oder andere Mal plötzlich verharren und aufgrund des sich ihm bietenden Panoramas ein ungläubiges „Wow!“ ausstoßen. Das absolute Highlight in dieser Hinsicht sind aber ganz klar die vielen unterschiedlichen Maschinenwesen, die man in der Wildnis trifft. Diese sind zumeist von real existierenden Tieren inspiriert, vereinen aber teilweise Eigenschaften mehrerer Lebewesen in sich. Die Robo-Viecher sind bis ins kleinste Detail ausgearbeitet, die angebrachten Metallplatten und am Körper verlaufenden Kabel wirken absolut authentisch, die ihnen verpassten Animationen lebensecht.

The Witcher light

Spielerisch hingegen ist Horizon wenig innovativ und bedient sich


Im Verlaufe des Abenteuers trefft ihr auf viele wichtige Personen und Fraktionen, durch die ihr interessante Details zur Story sowie Hintergründe zur Spielwelt erfahrt.



Wer sich geschickt anstellt, kann die Kanonen bewaffneter Maschinen abtrennen, aufsammeln und ihnen ihre eigene Medizin zu schmecken geben.

bei den bereits angesprochenen Vorbildern The Witcher 3, Far Cry 3/4 sowie Tomb Raider seit dem Reboot durch Crystal Dynamics. Letztgenanntes hat dabei noch den wenigsten Einfluss. Bei den immer wieder ins Spiel eingestreuten Kletter- und Geschicklichkeitspassagen erkennt man die Handschrift dennoch deutlich. Kanten und Punkte, an denen Aloy klettern kann, sind weiß oder gelb markiert und das eigentliche Kraxeln ist optisch beeindruckend, vom Gameplay her aber sehr simpel. Allerdings klettert Aloy nicht ganz so geschmeidig wie Lara Croft. Die Animation sind zwar klasse, doch hier hakt die Steuerung manchmal. Zudem sammelt unsere rothaarige Protagonistin in Horizon verschiedene Ressourcen, um damit ganz einfach im aufgerufenen Waffenrad Munition herzustellen. Obendrein wird an Lagerfeuern gespeichert.

An den herausragenden Hexer erinnern dafür der starke Story-Fokus als auch die genial gestaltete Welt und vor allem der Quest-Aufbau. Beide Spiele bieten eine fesselnde und emotional aufreibende Geschichte, doch The Witcher ist hierbei in der Mechanik (nicht unbedingt in der Erzählung) tiefgründiger. Während Geralt ständig vor Entscheidungen gestellt wird, deren Konsequenzen große Auswirkungen auf den Spielablauf haben, beschränken sich Aloys Optionen darauf, in Gesprächen einfühlsam, clever oder aggressiv zu antworten. Große Konsequenzen hat das natürlich nicht. Lediglich an einer Stelle dürfen wir tatsächlich über Leben und Tod entscheiden. Der generelle Aufbau der Quests und wie ihr Missionen annehmt und auswählt, ist jedoch sehr ähnlich. Gerade beim übersichtlichen Quest-Log, das euch einen Auftrag aktivieren lässt und euch eine Levelempfehlung für die Mission anzeigt, hat man sich klar beim Hexer bedient. Zudem glänzen in Horizon eben wie auch beim Hexer selbst die Nebenaufgaben mit kleinen, oftmals interessanten Geschichten mit schön präsentierten Zwischensequenzen. Diese erreichen zwar nie so ein Ausmaß wie beispielsweise die Questreihe um den Blutigen Baron in The Witcher 3, unterhalten jedoch immer. Auf nervige 08/15-Sammelaufgaben wurde glücklicherweise großteils verzichtet.

Im puren Rollenspiel-Sektor bietet Horizon auch nicht ganz so viel Tiefe wie Geralts drittes Abenteuer. Es gibt keine Fraktionen, denen man sich anschließen kann, Alchemie oder irgendetwas Ähnliches, bei dem man mit Rezepten etwas herstellt, gibt es nicht und auch das Skillsystem ist sehr simpel gehalten. Während The Witcher 3 sowohl Genre-Neulinge anspricht als auch RPG-Veteranen genügend Tiefe bietet, ist Horizon in seiner Rollenspiel-Mechanik einfacher gestrickt. Die verwendete, simplere Methode ist aber auch absolut rund.

Far Cry Deluxe

Bei den drei Talentbäumen steckt eben eher eine Portion Far Cry drin und auch die verschiedenen Gebiete der Welt ähneln Ubisofts Ego-Shooter-Action-Adventure. Die verschiedenen Maschinenwesen haben genauso ihre festen Jagdgründe wie bei Far Cry die Wildtiere, dennoch wird man oft genug von Maschinen überrascht, die durchs Land wandern. Doch auch an anderen Stellen hat man sich bei der Ubi-Formel bedient und diese spielspaßfördernd entschlackt. Während ihr in Far Cry etliche Türme erklimmen müsst, um die Karte und vor allem die Aufgaben eines Gebietes offenzulegen, könnt ihr hier einfach munter die Welt erforschen. Überall wo ihr hingeht, lichtet sich der Nebelschleier, der über

CRAFTING & TALENTBÄUME

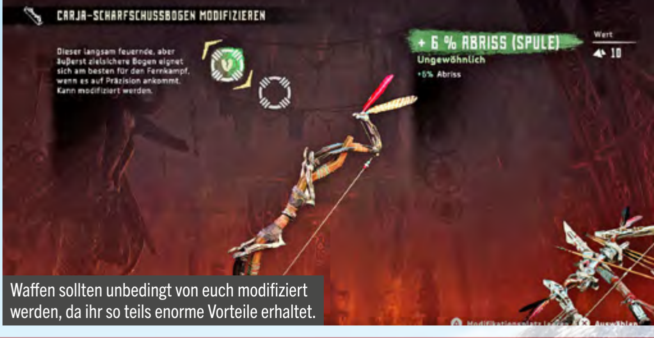
Horizon setzt auf klassische Rollenspiel-Tugenden, ist dabei aber dennoch zugänglich und dürfte selbst Genre-Neulinge nicht überfordern.

Überall in der Natur findet ihr verschiedene Ressourcen. So sammelt ihr z.B. Holz für Pfeile oder Kräuter, um eure Gesundheit aufzufüllen. Während die Kräuter automatisch in den Heilbeutel wandern, müsst ihr Pfeile selbst herstellen. Hierfür öffnet ihr mit L1 das Waffenrad, wählt mit dem rechten Stick die Munition aus und haltet kurz X gedrückt. Habt ihr genügend Ressourcen, wandern die Pfeile in euren Köcher. Anfänger brauchen also nicht zu befürchten, etliche Elemente miteinander kombinieren zu müssen. Plündert ihr besiegte Maschinen, erhaltet ihr hingegen Metallscherben, die als Währung fungieren, oder spezielle Teile, mit denen ihr eure Rüstung oder Waffen modifizieren dürft. Hierfür geht ihr ins Menü, wählt das zu modifizierende Teil aus und bestätigt mit X. Das Levelsystem funktioniert ebenso einfach. Durch besiegte Gegner steigt ihr im Level auf und erhaltet XP, die sich über drei Talentbäume in neue Fähigkeiten investieren lassen. Je nachdem, wie ihr spielen wollt, levelt ihr den Jäger-, Krieger- oder Sammler-Stamm auf. Da sämtliche Skills in einem kurzen Video erklärt werden, besteht kaum Gefahr, sich zu verzetteln.



Besiegte Gegner bringen nicht nur XP, sie hinterlassen ebenso wertvolle Ressourcen. Auch die Natur sollte man plündern.


Habt ihr ausreichend Ressourcen gesammelt, genügt ein Knopfdruck, um Munition herzustellen.



Waffen sollten unbedingt von euch modifiziert werden, da ihr so teils enorme Vorteile erhaltet.



Die KI der menschlichen Widersacher ist eher durchwachsen. Einer nach dem anderen lassen sie sich mit einem Pfiff in eure Falle locken.



Die eingestreuten Klettereinlagen sehen spektakulär aus, sind aber spielerisch anspruchslos und steuern sich teilweise ein wenig hakelig.

Die Spielwelt ist wunderschön sowie detailreich gestaltet. Bei einigen Panoramen verschlägt es einem immer wieder den Atem.

der Karte liegt. Das lässt sich allerdings abkürzen, wenn man nach sogenannten Langhälsen Ausschau hält. Diese Robo-Dinos sind turmhoch und haben einen flachen Kopf, der an ein Ufo erinnert. Erklimmt ihr diese, schaltet ihr einen größeren Ausschnitt auf der Karte frei. Das ist aber rein optional. Bis zum Ende der Hauptquest kletterten wir gerade auf zwei der Viecher und hatten trotzdem die ganze Map offengelegt. Zudem gibt es von den Langhälsen nur wenige und bevor ihr an sie herankommt, müsst ihr erst ein Gebiet durchqueren, in dem es vor feindlichen Maschinen wimmelt. Das ist fordernder und spaßiger als bei Far Cry. Auch die Banditenlager in Horizon sind viel seltener als beim Ubisoft-Hit, gehen einem somit nicht auf die Nerven und sind obendrein in eine Nebenquestreihe eingegliedert, in der ihr auf einen reichlich seltsamen Banditenschlächter trefft, mit dem sich Aloy einige schlagfertige Dialoge liefert.

Benötigt ihr größere Beutel für Munition oder Tränke, ist dies auch weniger nervig als in der Far-Cry-Reihe, da ihr hier keine seltenen Tiere in besonderer Farbe finden und töten sollt, sondern nur Jagd auf Lebewesen wie Wildschweine, Truthähne oder Hasen macht, die eh überall in der Gegend rumschwirren. Je größer der Beutel ist, den man herstellen will, desto seltener sind aber die gedroppten Materialien, die man dafür benötigt. Da man die Viecher aber eben einfach im Vorbeigehen erledigen kann, ist das überhaupt nicht störend.

Geheimnisse und Gefechte

Doch auch abseits der genannten Aspekte und dem typischen RPG-Drang, zu looten und zu leveln, bietet Horizon für über 50 Stunden Unterhaltung. So könnt ihr beispielsweise alte Forschungseinrichtungen aufspüren und euch nach einem gewonnenen Bosskampf ins System hacken, um immer mehr und vor allem immer größere Maschinen kurzzuschließen und sie so für eine gewisse Zeit für euch kämpfen zu lassen. Bei kleineren Maschinen kann man die Schaltkreise dauerhaft überschreiben und sie anschließend als Reittier nutzen, was enorm hilfreich ist, denn die Welt ist riesig. Außerdem lernt ihr in den ehemaligen Forschungseinrichtungen interessante Hintergründe zur Spielwelt.

Doch nun zur wohl wichtigsten Frage: Wie spielen sich die Kämpfe gegen die Maschinen? Antwort: Super. Die Maschinen sind abwechslungsreich in ihren Attacken, haben allesamt unterschiedliche Schwachstellen, stecken viel ein und teilen noch mehr aus. Selbst im späteren Spielverlauf, wenn man ordentlich aufgelevelt ist, klatscht man nicht einfach jede Maschine so weg. Man muss stets auf der Hut sein, die Bewegungen der Viecher richtig deuten, schnell ausweichen und gezielt mit den richtigen Waffen die Schwachpunkte angreifen, wenn man nicht von einem Metallkiefer zermalmt werden möchte. Sollte dies mal passieren, ist das aber auch nur halb so schlimm, denn die Rücksetzpunkte sind absolut fair gesetzt. Selbst bei dicken



Euren technischen Nachteil im Kampf müsst ihr mit Geschick und Verstand ausgleichen. Nur wer die Schwachpunkte mit den richtigen Mitteln beharkt, wird siegreich sein.



Mit eurem Fokus scannt ihr die Maschinenwesen und erfahrt so, welche Schwachpunkte sie haben. Außerdem lässt sich so feststellen, ob weitere Gegner in der Umgebung lauern.

Das ohnehin schon hübsche Spiel wirkt mit entsprechender Hardware noch schärfer und detailreicher.

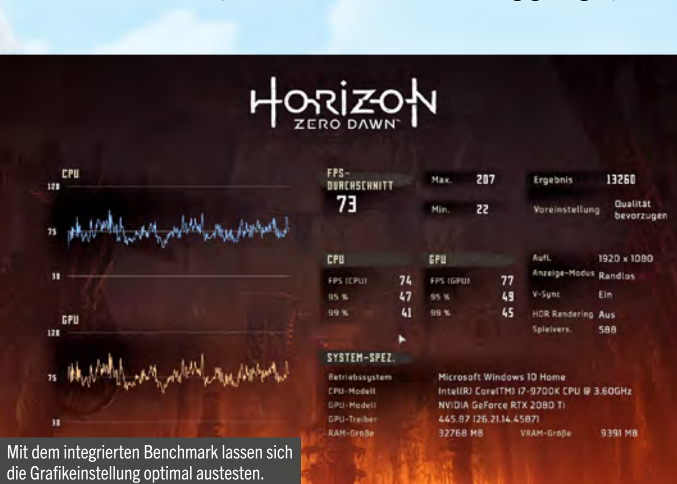
Brocken, an denen man sich die Zähne ausbeißt, kommt so kein Frust auf. Wenn sich das Spiel nach ungefähr dem ersten Spieldrittel so richtig öffnet, sollte man trotzdem nicht jedes Maschinenwesen sofort angreifen. In vielen Gebieten leben Viecher, für die man noch hoffnungslos unterlevelt ist. Dadurch, dass Horizon für jede Levelregion verschiedene Gegner bietet, die sich nur mit bestimmten Taktiken besiegen lassen, werden die Kämpfe gegen die Maschinen über die komplette Spielzeit nie langweilig. Wer mit Level 30 einen hartnäckigen Wühler oder Donnerkiefer besiegt, freut sich genauso wie bei Level 5, als er einem nun fast harmlosen Wächter zum ersten Mal einen Pfeil ins rot glühende Auge schoss. Wer sich clever anstellt, kann mit einem gut platzierten Schuss sogar die Kanonen auf den Rücken der Maschinen lösen, aufsammeln und schließlich selbst nutzen.

Die Gefechte mit menschlichen Gegnern leiden hingegen unter ihrer doofen KI. Meistens lassen sie sich einzeln anlocken und ausschalten. Gefährlich werden feindliche Krieger nur, wenn ihr euch entdecken lasst und sie mit einer Überzahl auf euch zu stürmen. Wenn ihr sie mit einem Pfiff versucht in die Falle zu locken, haben sie manchmal sogar leichte Wegfindungsprobleme.

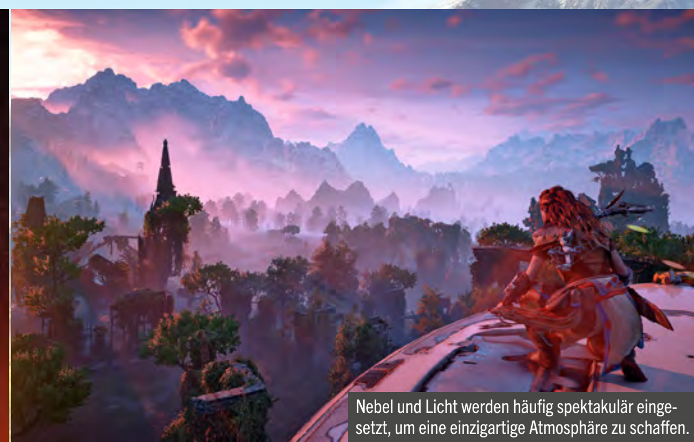
Technische Klasse

Dem Genuss des tollen Spielerlebnisses, das Horizon bietet, steht auf dem PC kaum etwas im Wege, denn den Entwicklern ist eine technisch saubere Portierung gelungen, wenn auch im Internet eine Handvoll Spieler von Problemen berichteten – die konnten wir jedoch nicht reproduzieren. Nachdem uns das Spiel optisch auch schon auf der PS4 beeindruckt hat, gehört Horizon: Zero Dawn auch auf dem PC zur grafischen Elite. Die mit zahlreichen Details gespickten Landschaften, die schön gestalteten Städte, die scharfen Texturen und die traumhaften Lichteffekte spielen mit entsprechender Hardware ihre volle Stärke aus. Um die leistungstechnischen Vorteile des PC zu nutzen, haben die Macher das Spiel auch an einigen Stellen noch aufgebohrt. So werden Ultra-Wide-Auflösungen und unbegrenzte Frameraten unterstützt, Reflexionen wurden verbessert, die Weitsicht ist höher und die Vegetation wurde noch dynamischer gestaltet.

Mit zahlreichen Einstellungsoptionen lässt sich die Grafik optimal an die Leistungsfähigkeit des eigenen PC anpassen. Neben Sichtfeld (FOV) und FPS-Limit lassen sich Bereiche wie Texturen, Modellqualität, Schatten, Anti-Aliasing und viele mehr individuell anpassen. Wer sich nicht sicher über die richtigen Einstellungen ist, kann das integrierte Benchmark-Tool nutzen, um die Leistung seines Rechners zu überprüfen. So kamen wir im Test mit einem Intel Core i7-9700k, mit 32 GB RAM und einer GeForce RTX 2080Ti auf durchschnittliche 73 FPS mit allen Einstellungen auf Ultra. Auf einem etwas betagterem Rechner mit Intel Core i7-4790, mit 16 GB RAM und einer GeForce GTX 980 waren es bei gleicher Einstellung immerhin noch durchschnittlich 35 FPS, aller-



Mit dem integrierten Benchmark lassen sich die Grafikeinstellung optimal austesten.


Nebel und Licht werden häufig spektakulär eingesetzt, um eine einzigartige Atmosphäre zu schaffen.



Beim präzisen Zielen ist die Maus natürlich im Vorteil, dafür muss man mit M/T-Steuerung zum Beispiel auf dosierte Bewegungen verzichten.

dings mit deutlichen Framedrops. Für ein flüssiges Spielerlebnis muss auf älteren Maschinen also mit reduzierten Grafikeinstellungen gerechnet werden.

Steuerungsphilosophie

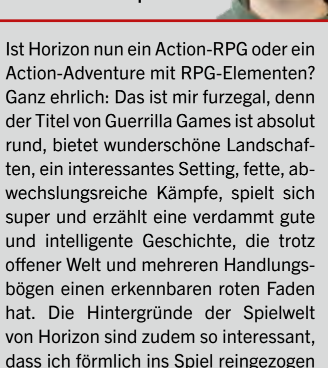
Keinerlei Einschränkungen gibt es bei der Wahl der Steuerungsmethode. Egal ob ihr zu Maus und Tastatur oder einem Controller greift, das Spiel ist auf alle Eventualitäten bestens vorbereitet. Es gibt verschiedene Icon-Sets, je nachdem ob ihr zum Beispiel einen Xbox- oder einen Playstation-Controller angeschlossen habt. Es kann sogar während des laufenden Spiels jederzeit nahtlos gewechselt werden. So hatten wir gleichzeitig einen Dualshock 4, einen Xbox-One-Controller sowie M/T im Einsatz und sobald wir das Eingabegerät wechselten, passte das Spiel umgehenden alle Anzeigen an die jeweilige Steuerungsmethode an. Sehr komfortabel.

Welcher Eingabemethode ihr euch schlussendlich bedient, ist eurem persönlichen Vorlieben überlassen. Die Maus/Tastatur-Steuerung ist gelungen und lässt das Spiel gut von der Hand gehen. Gegenüber Controllern ist man hier zum Beispiel beim präzisen Zielen mit der Maus leicht im Vorteil. Im Gegenzug fehlt die Möglichkeit die Bewegungsgeschwindigkeit von Aloy zu dosieren, so wie es mit den digitalen Sticks eines Controllers möglich ist.

Das Interface ist unabhängig von der Steuerung immer das gleiche. Die Menüs lassen sich hervorragend mit der Maus bedienen, was sich auch nicht unnötig umständlich anfühlt, wie es sonst häufig bei unveränderten Konsolen-Interfaces der Fall ist. Lediglich die Anzeige der Werkzeuge im UI hätte man etwas anpassen können. Dieser Bereich wird auf dem Controller mit dem Digi-Kreuz bedient, was sich auch in der optischen Darstellung im Interface wiederspiegelt. Auf der Tastatur liegen diese Funktionen aber auf den Tasten Q, F, X, und Z, was nicht so wirklich zum dazugehörigen UI-Element passt. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau. Alles in allem ist den Entwicklern von Guerrilla Games eine hervorragende PC-Umsetzung gelungen. Und mit der Complete Edition bekommen PC-Spieler auch gleich das rundum sorglos Paket mit allen DLCs inklusive der Story-Erweiterung Frozen Wilds geboten. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



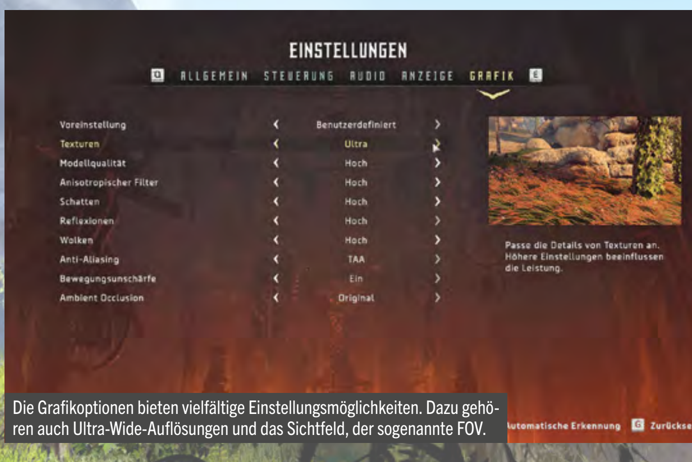
„Guerrilla Games' Meisterstück ist auch auf dem PC Spitze."

Ist Horizon nun ein Action-RPG oder ein Action-Adventure mit RPG-Elementen? Ganz ehrlich: Das ist mir furzegal, denn der Titel von Guerrilla Games ist absolut rund, bietet wunderschöne Landschaften, ein interessantes Setting, fette, abwechslungsreiche Kämpfe, spielt sich super und erzählt eine verdammt gute und intelligente Geschichte, die trotz offener Welt und mehreren Handlungsbögen einen erkennbaren roten Faden hat. Die Hintergründe der Spielwelt von Horizon sind zudem so interessant, dass ich förmlich ins Spiel reingezogen wurde. Horizon: Zero Dawn hat meine hohen Erwartungen tatsächlich übertroffen. Ein super Spiel, das sich kaum Fehler leistet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Starke, toll erzählte Geschichte
- ➕ Wunderschöne Welt
- ➕ Hübsche Lichteffekte
- ➕ Viel zu entdecken
- ➕ Genial gestaltete Maschinen
- ➕ Spaßige, fordernde Kämpfe
- ➕ Interessante Nebenquests mit kleinen Storys
- ➕ Tolle Soundkulisse
- ➕ Integrierter Benchmark
- ➕ Ultra-Wide-Support
- ➕ Complete Edition mit allen DLCs
- ➖ Doofe KI der menschlichen Gegner
- ➖ Selten Pop-Ups im Hintergrund





Die Grafikoptionen bieten vielfältige Einstellungsmöglichkeiten. Dazu gehören auch Ultra-Wide-Auflösungen und das Sichtfeld, der sogenannte FOV.


Wenn ihr euch gleich zwei Thunderjaws gegenüber seht, habt ihr hoffentlich euer Arsenal an Waffen und Gadgets verinnerlicht.

Kurz bevor eine beschwerliche Route zu Ende geht, setzt in der Regel melancholische Musik ein. Spätestens jetzt ist ein Druck auf die Share-Taste fast schon vorprogrammiert.

PC Games HIT-AWARD 9/10

Death Stranding

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Kojima Productions
Hersteller: Sony
Termin: 14. Juli 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Rund acht Monate nach dem PS4-Release schlägt Hideo Kojimas Death Stranding nun auch auf dem PC auf. Doch worum geht es überhaupt?

Die Welt steht am Abgrund – mal wieder. In Hideo Kojimas Science-Fiction-Epos Death Stranding hat die Apokalypse jedoch nichts mit marodierenden Zombiehorden, aus dem Ruder gelaufenen Atomkriegen oder sich rasend schnell verbreitenden Virusinfektionen zu tun. Nein, vielmehr sind es mysteriöse Phänomene, die die Menschheit an den Rand des Untergangs manövrieren. Gestalten aus der Totenwelt tauchen eines Tages in der Welt der Lebenden auf und sorgen unter anderem für sogenannte Leerstürze – gigantische Explosionen, die weltweit Millionen Todesopfer nach sich ziehen.

Fast noch schlimmer ist allerdings der Zeitregen. Denn während regulärer Regen Dinge wachsen lässt, bewirkt Zeitregen genau das Gegenteil und führt dazu, dass insbesondere Haut, aber auch viele andere Dinge rasend schnell altern. Kurz gesagt: Der sogenannte Gestrandete Tod stürzt den Planeten Erde in seine bisher tiefste Krise und zwingt die wenigen Überlebenden, sich in Bunkeranlagen und von Schutzwällen umgebene Städte zurückzuziehen.

Ohne Kurier läuft gar nichts

Massiv betroffen von der globalen Katastrophe ist auch das Transportwesen. Denn durch den gefährlichen, kaum vorherzusagenden Zeitregen wurden große Teile der weltweiten Infrastruktur völlig unbrauchbar. Da sich zudem kaum jemand mehr auf KI-gesteuerte Transportdrohnen verlassen will, verfrachten nun wieder menschliche Boten besonders sensible Güter wie etwa Samen, Medikamente oder Lebensmittel von A nach B.

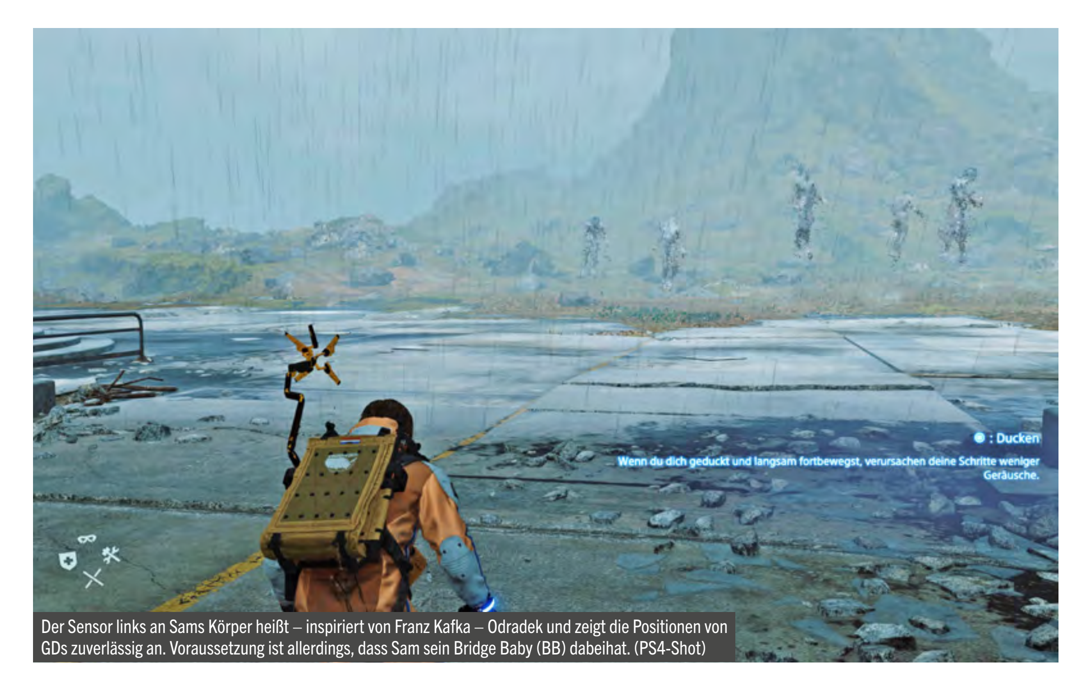
Einer dieser Boten ist der Protagonist von Death Stranding: Sam Porter Bridges. Sam – fabelhaft in Szene gesetzt von Hollywood-Star Norman Reedus – zählt zu den Besten seines Fachs und hat die Gabe, von den Toten wiederauferstehen zu können. Seine Mutter, die Präsidentin der USA, weiß um diese einzigartige Fähigkeit und bittet Sam kurz nach Spielbeginn, das in Trümmern liegende Amerika wieder zu vereinen. Damit seine Mission von Erfolg gekrönt ist, soll Sam von Central Knot City an der US-Ostküste quer durchs Land bis an die Westküste reisen und währenddessen möglichst viele Orte an das sogenannte chirale Netzwerk der United Cities of



Jedes Mal, wenn Sam sich unter die Brause stellt, sammelt das Labor von Bridges sämtliche Körperflüssigkeiten und stellt daraus Anti-GD-Granaten her. Kein Scherz! (PS4-Shot)



Sobald eine Region wieder mit dem Hightech-Netzwerk der UCA verbunden wurde, könnt ihr hier auch Straßen bauen. Der Materialaufwand ist allerdings immens. (PS4-Shot)



Der Sensor links an Sams Körper heißt – inspiriert von Franz Kafka – Odradek und zeigt die Positionen von GDs zuverlässig an. Voraussetzung ist allerdings, dass Sam sein Bridge Baby (BB) dabeihat. (PS4-Shot)

America (UCA) anbinden. Gemeint ist ein hochentwickeltes Kommunikationsnetz, das 3D-Drucken ermöglicht und auch die Forschung zu den Hintergründen des Gestrandeten Todes vorantreiben könnte.

Doch all das ist leichter gesagt als getan, zumal viele Menschen der UCA mit großer Skepsis gegenüberstehen. Um ihre Bedenken zu entkräften, muss Sam im Rahmen der über 50 Storymissionen umfassenden Kampagne Waren sicher von einem Ort zum anderen verfrachten und den verzweifelten Menschen auf diese Weise wieder Hoffnung geben.

So funktioniert das Spiel

Das damit einhergehende Gameplay ist clever designt und hält eine erfreulich große Bandbreite an spielerischen Besonderheiten bereit. Zu Beginn eines neuen Auftrags etwa gilt es im Detail festzulegen, wo an Sams Körper Frachtcontainer befestigt werden. Größe und Gewicht sind dabei ebenfalls zu berücksichtigen und haben direkte Auswirkungen auf Sams Fähigkeit, die Balance zu halten. Türmt ihr beispielsweise ein Dutzend kiloschwerer Frachtcontainer unüberlegt auf dem Rücken-Tragesystem auf, besteht schnell die Gefahr, bei höherem Lauftempo vornüberzukippen respektive beim Passieren von niedrigen Durchgängen mit der Fracht irgendwo anzuecken. Weiteres Problem: Sollte Sam auf sogenannte Mules treffen – aggressive Frachträuber, die vorbeilaufenden Kurieren vielerorts auflauern –, hat er mit turmhoch gestapelter Fracht kaum noch eine Chance, sich im hohen Gras zu verstecken.

Im Spielverlauf kommen ferner immer neue Frachtarten hinzu: Leichen, Verwundete und Bomben, die bei der kleinsten Kollision detonieren; Ware, die so zerbrechlich ist, dass sie nur in den Händen getragen werden darf; Pizza, die dem Empfänger nur dann noch schmeckt, wenn ihr sie ordnungsgemäß (sprich: waagerecht!) transportiert. Kojima Productions ließ sich diesbezüglich einiges einfallen. Das gilt auch für die Hilfsmittel, die euren Knochenjob zunehmend erträglicher machen. Während Sam anfangs nur seinen eigenen Körper mit immer neuer Fracht schindet, stehen ihm später unter anderem flinke Motorräder, Offroad-taugliche Trucks, verschiedenartige Exoskelette und praktische Lastenschweber zur Verfügung, die ihr einfach wie einen Schlitten hinter euch herzieht. Zumindest so lange, bis euch das für den Betrieb nötige Kristall Chiralium ausgeht. Geniale Idee: Entfernt Sam sämtliche Fracht vom Lastenschweber, kann er diesen auch als eine Art Hoverboard nutzen, um zeitsparend Hänge hinabzugleiten.

Steter Kampf mit der Natur

Neben den besonderen Eigenschaften der Fracht sind es vor allem die Widrigkeiten der Umgebung, die euch vor viele abwechslungsreiche Herausforderungen stellen. Tobende Schneestürme, die euch komplett die Sicht rauben; Hänge hinabkullernde Felsbrocken von der Größe einer Litfaßsäule; hüfthoher Tiefschnee, der Sams Ausdauer auslaugt; schnell fließende Gebirgsflüsse, die jeden mitreißen, der ihre raue Kraft unterschätzt; starke Windböen, die den Helden ständig ins Straucheln bringen: kein Videospiel hat Mutter Natur bisher so glaubhaft dargestellt wie Death Stranding!

Hinzu kommt: Das Geschehen läuft stets flüssig, sieht streckenweise wirklich fotorealistisch aus und verblüfft mit eigenen grandiosen Physikeffekten. Kracht Sam zum Beispiel auf einer steilen Gebirgsroute zu Boden, rollen verlorengegangene Frachtcontainer so lange Richtung Tal, bis sie die Regeln der Schwerkraft ausbremsen. Wohl dem, der jetzt die mit einem Greifhaken ausgestattete Haftwaffe dabeihat!

Warum Kojima Productions dem von der Decima-Engine (Horizon: Zero Dawn) angetriebenen Endzeitabenteuer keinen klassischen Tag-Nacht-Wechsel spendiert hat, bleibt dagegen ein Rätsel. Denn bei Nacht würde das Katz-und-Maus-Spiel mit den frachtgierigen Mules oder ein Steilhang-Aufstieg zwischen pechschwarzen Felsen zweifelsohne einen noch größeren Reiz ausüben, als dies ohnehin schon der Fall ist. Dennoch, es gibt nervenaufreibende Spielpassagen im Dunkeln, über die wir an dieser Stelle aber nichts spoilern möchten.

Dem gestrandeten Tod ins Auge blicken

Hideo Kojima gilt spätestens seit dem ersten Metal Gear für MSX als Begründer des Stealth-Genres und ließ es sich natürlich nicht nehmen, dieses Element auch in Death Stranding zu integrieren. Zentraler Aufhänger hierfür sind die überall in der Spielwelt auftauchenden GDs („Gestrandete Dinge“). Auf den ersten Blick mögen die meist ruhig in der Luft schwebenden Geisterwesen aus der Totenwelt eher harmlos wirken. Doch wehe, ihr verratet ihnen eure Position durch zu laute Ge-



Habt ihr verschiedene Lieferungen für die Wetterstation im Hintergrund erledigt, sagen die Wissenschaftler dort den Zeitregen für euch vorher. (PS4-Shot)



Personentransporte zählen zu den heikelsten Aufträgen. Dass sie nur zu Fuß durchgeführt werden können, stößt jedoch sauer auf.



Dieser GDs beschwörende Terroristenanführer verbirgt sein Gesicht am liebsten hinter einer goldenen Totenschädelmaske. (PS4-Shot)

räusche. Dann rasen schwarze, aus dem Erdreich kommende Hände heran und versuchen, Sam mit Haut und Haaren in ihre Welt zu reißen. Parallel dazu wird urplötzlich die gesamte Umgebung von einer schwarzen, klebrigen Teerschicht überzogen und ein famos animierter, in der Regel von Meerestieren inspirierter Boss-GD rückt an, um euch die Lebenslichter auszulöschen.

Damit diese Eskalationsstufe gar nicht erst erreicht wird, braucht ihr ein sogenanntes Bridge Baby (BB). Der ungeborene, von einer künstlichen Fruchtblase geschützte Säugling ist euer treuester Begleiter, ein Kernelement der Geschichte und der Schlüssel dafür, dass der 360-Grad-Scanner an Sams linker Schulter die Position nahender GDs präzise anzeigt. Tatsächlich sehen könnt ihr ein GD übrigens erst ab einer gewissen Distanz, was den Nervenkitzel, durch GD-Gebiete zu schleichen, zusätzlich steigert.

Im späteren Spielverlauf ist es zudem möglich, den Geisterwesen mit Waffen Schaden zuzufügen, die Sams einzigartiges Blut als Grundlage nutzen. Spannender Gameplay-Twist: Jedes abgefeuerte Blutprojektil und jede geworfene Blutgranate zehrt an Sams Blutvorräten. Zwar könnt ihr mit Blutbeuteln zusätzliche Reserven mitführen. Sind die jedoch aufgebraucht, solltet ihr euch sehr genau überlegen, ob ihr weiterkämpft, da Sam sonst schnell entkräftet am Boden liegt.

Die Blutmechanik ist ein interessantes taktisches Detail des Kampfsystems. Ebenso wie die Tatsache, dass das Töten von menschlichen Widersachern die GD-Aktivität in ebendiesem Bereich der offenen Welt verstärkt. Typisch Kojima: Um Letzteres zu vermeiden, kann der Spieler genau wie im Stealth-Meilenstein Metal Gear Solid zu einer Vielzahl nicht tödlicher Werkzeuge greifen, darunter ein Packseil, Betäubungsmunition oder Rauchgranaten, die kurzzeitig für Ablenkung sorgen. Unser Favorit bleibt allerdings die von einer Eskimo-Wurfwaffe inspirierte Bola Gun. Setzt man all diese Gadgets geschickt ein, lässt sich Death Stranding übrigens so durchspielen, dass der Held keine einzige Person tatsächlich töten muss.

Einziger Wermutstropfen der regelmäßig eingestreuten Actionpassagen: Auf dem regulären Schwierigkeitsgrad fordern sie Genrekenner nur bedingt heraus. Wer zusätzliche Adrenalinkicks wünscht, startet daher am besten gleich auf einem der letzten beiden der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade.

Gemeinsam an einem Strang ziehen

Die Wege durch die Welt von Death Stranding können mitunter sehr beschwerlich sein und viel Zeit in Anspruch nehmen. Dies gilt vor allem dann, wenn ihr vor dem Antritt der Reise nicht richtig plant. Wenn ihr beispielsweise zu wenig Leitern und Abseilvorrichtungen im Gepäck habt, werden bereits kürzere Routen durchs Gebirge oder durch zerklüftetes Terrain zur quälenden Tortur.

Genau hier greift der asynchrone Online-Multiplayer-Modus von Death Stranding. Denn kaum ist eine Region an das Datennetzwerk der UCA angeschlossen, tauchen in diesem Teil der Spielwelt sogleich Hilfsmittel auf, die andere Spieler in ihrer Version der Welt platziert haben. Den Anfang machen Hinweisschilder, die unter anderem vor GDs, Zeitregen und anderen Gefahren warnen, mögliche Kletterrouten anzeigen oder schlichtweg darauf abzielen, vorbeilaufende Spieler zum Durchhalten zu animieren. Praktisch: Lauft ihr durch ein solches Schild hindurch, regeneriert sich Sams Ausdauer.

Natürlich könnt auch ihr jederzeit Hinweisschilder platzieren, die dann wiederum in der Welt anderer auftauchen. Frei nach dem spielübergreifenden Motto: Erst wenn alle zusammenarbeiten, kann die zerbrochene Welt wieder zusammenfinden.

Nebst Schildern und Standardhilfsmitteln wie Leitern und Kletterverankerungen kommen später noch verschiedenste Gebäudetypen hinzu. Briefkästen ermöglichen das Zwischenlagern von Fracht in privaten oder öffentlichen Spinden. Generatoren tanken die Akkus von Fahrzeugen, Exoskeletten und Gasmasken wieder auf, Wachtürme gestatten einen Rundum-Scan der Umgebung, Unterstände schützen eure Ausrüstung vor den zerstörerischen Folgen des Zeitregens und mithilfe von Brücken und Seilrutschen überwindet Sam Schluchten, Täler, Canyons und Flüsse im Handumdrehen.

Verrückt, aber typisch für die nicht enden wollende Flut an Gameplay-Überraschungen: Irgendwann tauchen sogar Straßenbaugeräte auf. Füttert ihr diese mit den geforderten Kristallen, Metallen usw., entstehen geteerte Hightech-Straßen, die die Transportzeiten um ein


Sams Modell strotzt nur so vor Details. Die Landschaft ist streckenweise fotorealistisch, katastrophenbedingt aber kaum gefüllt mit Leben. (PS4-Shot)



Wenn euer BB glücklich ist, signalisiert es dies mit Luftbläschen, die aussehen wie kleine Herzchen. Wer ein schreiendes BB beruhigen möchte, schunkelt den Dual-Shock-4-Controller einfach sanft hin und her. (PS4-Shot)

Vielfaches abkürzen und wieder ein bisschen klassisches Amerika-Flair verbreiten.

Direkt verzahnt ist all das mit einem augenzwinkernden Belohnungssystem – mit dem Like als zentrale Währung. Sei es nun eine besonders hilfreich platzierte Leiter, eine mitten im Nirgendwo aufgestellte Ladesäule oder ein Schutzbunker inklusive Schnellreisefunktion (bei der Fracht allerdings nicht mitgenommen werden kann!) – ihr könnt so ziemlich alles mit einem simplen Tastendruck „liken".

Umgekehrt dürfen andere Spieler Likes für eure Schilder, Bauten usw. vergeben. Aber auch euer BB, Questgeber und NPCs verteilen fleißig Likes. Anschließend gilt: Je mehr Likes ihr euer Eigen nennt, desto höher ist euer Erfahrungslevel als Frachtbote, was dann wiederum Sams Charakterwerte wie Ausdauer, Balance, usw. steigert und andere Vorteile freischaltet.

Klingt alles ziemlich abgefahren? Ist es auch! Allerdings gelingt es Kojima Productions erstaunlich gut, nahezu alle Spielelemente sinnvoll mit der zuweilen überaus philosophischen Story zu verknüpfen und Erklärungen zu liefern. Woher kommen die BBs? Was hat es mit der nicht alternden Amelie auf sich? Wieso lebt Wissenschaftler Heartman immer nur 21 Minuten lang und wird dann – drei Minuten später – mittels fest installiertem Defibrillator reanimiert? Wer zum Geier ist Cliff (gespielt von Mads Mikkelsen), über den wir anfangs nur dank unserer Verbindung zu BB erfahren? Nur noch so viel: Wie bei kaum einem anderen Story-Abenteuer der letzten Jahre lohnt es sich, bis zum Ende der knapp 50-stündigen Kernkampagne dranzubleiben. Ein Großteil der kreativen Nebenmissionen ist bei dieser Spielzeitangabe übrigens noch gar nicht mitgezählt. Wer hier Platin holen will, kann also gut und gerne 80 bis 100 Stunden einplanen.

Noch ein paar Worte zur Technik: Schon auf der PS4 Pro in 4K sah Death Stranding extrem gut aus, war aber auf 30 Fps gelocked. Auf dem PC ist diese Einschränkung nun natürlich passé, zudem wirkt die Grafik auf dem Heim-PC noch einmal schicker, allen voran die enorm gelungenen Charaktermodelle – nicht zuletzt dank Nvidias DLSS 2.0. Zudem lief der Titel auf unseren Testrechnern problemlos und rund – das Warten hat sich also gelohnt! ❑


Sams Stiefschwester Samantha ist die Tochter der US-Präsidentin und wie alle Figuren in Death Stranding äußerst mysteriös – jedes weitere Wort wäre ein Spoiler zuviel!

MEINE MEINUNG
Sönke Siemens

„Mutig, anders, abgefahren: Diesen Sci-Fi-Thriller muss man spielen!"

Vor vielen Jahren war ich im südchilenischen Patagonien im einem Nationalpark wandern. Täglich galt es, stundenlang durch unwegsames Gelände zu laufen, um sicher ins nächste Camp zu gelangen. Bereits nach zwei Tagen schmerzten Füße, Rücken und Knie wie selten zuvor. Und trotzdem: Am Ende eines jeden Tages blickten wir voller Stolz und Genugtuung auf die zurückgelegte Route, die man allen Strapazen zum Trotz dann doch irgendwie gemeistert hatte. Kojimas Death Stranding überträgt dieses einzigartige Gefühl auf ein spannendes Videospiel, das sich nicht scheut, Genre-Konventionen den Stinkefinger zu zeigen. Zugegeben, auf meinem Weg durch die knapp 50-stündige Kampagne habe ich streckenweise laut geflucht und hätte Kojima den Controller am liebsten vor die Füße geschleudert. Aufgeben kam jedoch nie in Frage, da ich einfach wissen wollte, wie es weitergeht und welche skurrile Idee Kojima mir als Nächstes an den Kopf knallt. Es ist schwierig zu erklären, aber es ist genau diese perfekt austarierte Gratwanderung zwischen Lust und Frust, die für mich den einzigartigen Reiz dieses interaktiven Kunstwerks ausmacht. Aufgrund dieser Andersartigkeit wird Death Stranding aber sicherlich nicht jedem gefallen.

PRO UND CONTRA

- + Wendungsreicher Plot
- + Frachtmechanik wird kontinuierlich variiert und erweitert
- + Einzigartige Spielwelt voller wunderschöner Panoramen
- + Faszinierender optionaler Online-Part
- + Filmreife Inszenierung
- + Tolle Synchro
- + Haufenweise Eastereggs und Geheimnisse
- − Tag-Nacht-Wechsel nicht dynamisch
- − Trotz famoser Spielwelt wirken die USA insgesamt viel zu miniaturisiert
- − Produktplatzierungen für Brillen und Energydrinks sind fehl am Platz
- − Gelungene, fehlerfreie PC-Portierung



Genre: Strategie
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: 25. Juni 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

Anno History **Collection**

Lohnt sich die Sammlung auch ohne rosafarbene Nostalgie-Brille? Wir werfen einen (fast) unverklärten Blick darauf.

Von: Judith Carl & Lukas Schmid

Beim Wort „Anno“ denke ich an endlose Spielstunden vor dem PC, in denen man kleinen Männchen beim Herumwuseln zusieht, davon aber so gefesselt ist, dass „nur noch eine Minute“ schnell zu einer ganzen Nacht mutiert. Ich denke an die berühmte Erzählerstimme, die einem mit höflicher Bestimmtheit vornörgelt, was dem lieben Pöbel denn nun schon wieder fehlt (Alkohol? Wirklich? Ist das überlebenswichtig?) und an die sadistische Freude, die man empfindet, wenn man mal wieder völlig undiplomatisch alle Gegenspieler mit Pauken und Trompeten von der Landkarte gefegt hat. Was ist denn nun so neu an diesen Spieleklassikern, dass man sie in der History Collection frisch auf den Markt bringt? Die Antwort ist simpel: so gut wie nichts. Sie lassen sich auf aktuellen Betriebssystemen zocken und beinhalten einen neuen Multiplayer-Modus. Es gibt keine aufgewertete Grafik oder neue Features – einfach das gute, alte Anno auf unseren modernen PCs. Aber was kann das so?

Von Ästhetikfreaks und Kriegsfürsten

Annospiele waren die Königinnen der Echtzeit-Aufbaustrategie: Als generischer Abenteurer besiedelt man einsame Inseln, errichtet Städte, versorgt seine Bürger und kämpft gegen befeindete Eroberer – klar, man hätte auch ganz diplomatisch und friedlich mit ihnen handeln können, aber hat das wirklich jemals irgendwer getan? Jeder Spielertyp kam auf seine Kosten. Ganz egal, ob man den eigenen Ordnungsdrang befriedigt, indem man seine Siedlungen nur in perfekter Symmetrie errichtet, ob man so viel Land wie nur möglich an sich reißt oder seinem Volk den letzten müden Penny abdrückt – ob Chaot oder Perfektionist, Anno garantierte für jeden Gamer Spielspaß in verschiedenen Modi. So konnte man entweder im Endlosmodus Schritt für Schritt die eigene Stadt hochziehen oder in einer Kampagne einer zusammenhängenden Storyline folgen. Der Name History Edition ist gleich im doppelten Sinne Programm: Nicht nur, dass wir


Anno 1602, der erste Teil der Reihe, ist optisch wirklich nur noch etwas für Retro-Fans.

mit Anno 1602, 1503, 1701 und 1404 verschiedene Epochen abklappern, wir erleben auch die unterschiedlichen Entwicklungsstadien der Spielreihe. Während es sich beim 1602, dem ersten Anno-Teil, noch um den simplen Rohdiamanten des Genres handelt, lockt 1404 schon mit einer Vielzahl an Features und Szenarien. Wir haben die einzelnen Spiele chronologisch genauer unter die Lupe genommen.



Der zweite Teil der Reihe, Anno 1503, verzeiht keine Fehler: Hier landen wir sofort im Armenhaus, wenn wir uns ein wenig verschulden und das kann schnell passieren.

1602 – „Ich spiele das nur ironisch!“

Als es 1998 erschien, war es ein Meilenstein – mittlerweile ringt uns bereits das Intro von Anno 1602 ein leichtes Lächeln ab: Man kommt beim Pixelzählen gar nicht mehr hinterher. Ich merke auch, dass die Einführung sich über die Jahre nicht sonderlich verändert hat: Eine vielschichtige Hintergrundgeschichte besaßen die Spiele nie. Man ist immer ein 0815-Abenteurer, der sich – wie man das eben so macht – irgendwann überlegt, er könne doch eine eigene Insel besiedeln. Das macht aber nichts, denn um narrativen Tiefgang ging es bei Anno eher weniger. Das typische Musikthema, das sich durch die Spielereihe zieht, versetzt mich jedenfalls sofort in wohlige Nostalgie.

Ich starte den berühmten Endlosmodus und schon geht es los. Leider lässt die erste Euphorie sehr schnell nach: Gefühlt nach Stunden hat mein Schiff überhaupt erst eine der Inseln erreicht. Echtzeit hin oder her – hat das denn schon immer so lange gedauert? Bei der ersten Insel angelangt suche ich zuerst etwas entnervt durch das Baumenü und stelle fest: Anno 1602 ist tatsächlich noch deutlich unübersichtlicher als seine Nachfolger. Immer wieder klicke ich mich etwas gestresst durch verschiedene, ähnlich aussehende Icons. Vielleicht bin ich zu verwöhnt von neueren Aufbauspielen, aber für mich blieb bei Anno 1602 dieses wohlige „das habe ich schon gespielt, als ich klein war“-Gefühl nicht lange bestehen. Es war früher mit Sicherheit ein Meilenstein, den man mit einem ironischen „I knew it before it was cool“ durchaus nochmal starten kann, mittlerweile kommt er jedoch etwas ergraut daher.

1503 – Das „Dark Souls“ der Anno-Reihe

Tatsächlich war dies das erste Spiel der Serie, das ich begeistert gezockt habe, daher war ich früher etwas betriebsblind für die durchaus vorhandenen Schwächen. Im Vergleich zu 1602 finde ich zwar das Gameplay übersichtlicher, mit einem nachträglichen, kritischen Blick fällt mir jedoch vor allem das fragwürdige Balancing auf. Anno 1503 ist tatsächlich ziemlich happig und der Spieler muss extrem aufpassen, nicht sofort im Armenhaus zu landen. Langsam und gemütlich eine Siedlung erschaffen geht hier nicht, dafür werden Fehler zu schnell bestraft und man muss dauernd auf der Hut sein. Das kann man positiv und negativ sehen. Manche Gamer sind immer auf der Suche nach Herausforderung und ein Spiel ist für sie erst dann gut, wenn es richtig wehtut, für ein unkompliziertes Spielerlebnis würde ich jedoch einen anderen Teil der Reihe empfehlen.

1503 besitzt in der History Collection nun einen neuen Multiplayer-Modus, um sich gegenseitig die Städte und vielleicht auch die Freundschaften zu zerstören.

In der Kampagne „Der Fluch des Drachen“ begeben wir uns an exotische Traumstrände auf der Suche nach uralten Schätzen.


Die KI-Gegner sind seit Anno 1701 nicht nur bunte Flaggen auf einer Karte, sondern richtige NPCs, die die Welt etwas lebendiger gestalten.

1701 – Das klassische mittlere Kind

Anno 1701 zeigt sich deutlich moderner als seine beiden Vorgänger. Die Bot-Konkurrenten sind nicht mehr nur bunte Flaggen, sondern echte NPCs und die Perspektive verabschiedet sich von der strengen Isometrie. Man kann nun also tatsächlich sehen, was in der eigenen Stadt so passiert. Neben den typischen Hindernissen wie Naturkatastrophen oder Piratenangriffen gibt es jetzt auch sogenannte Logenaktivitäten – wir können also andere Inseln ausspionieren und sabotieren. Ein für das Gameplay zwar unerhebliches, aber durchaus nettes Feature ist, dass der Spieler nun aus einigen Profilbildern seinen Charakter wählen kann – ich kralle mir endlich auch mal eine weibliche Eroberin.

Insgesamt hat dieser Reihentitel einfach Pech, dass der dynamische jüngere Bruder auch mit im Paket ist. 1701 ist ein schönes, unterhaltsames Spiel und deutlich moderner als sein Vorgänger, aber eben kein 1404. Ein Pluspunkt dieses Teils bietet die Add-on-Kampagne „Der Fluch des Drachen“, die auch in der History Collection inbegriffen ist. Diese lockt uns mit geheimnisvollen Ausgrabungen umgeben von türkisblauem Meer, wo wir dem enthusiastischen Entdecker Finn Hallqvist bei der Suche nach einem geheimnisvollen Artefakt helfen sollen. Die ausführliche Geschichte und die vielseitigen Quests dieser Erweiterung liefern einen guten Grund, 1701 doch zu spielen und nicht nur an 1404 hängen zu bleiben.

1404 – Die Krönung der Sammlung

Bei Anno 1404 handelt es sich um das neueste Spiel in der History Collection und zudem um das unangefochtene Highlight. Es behält die positiven Modernisierungen von 1701 wie vielseitigere NPCs oder die Sabotage-Funktion, lockt jedoch mit zahlreichen neuen Szenarios, Kampagnen und Features. Das oft langwierige Aufdecken des Fog of War wird hier zur Entdeckungsreise. Wir können zum Beispiel Schiffwracks ausplündern, Treibgut sammeln und unsere anfängliche Nussschale mit neuen Segeln aufpimpen, um die Fahrt zu beschleunigen. Die Diplomatie verkommt hier nicht zum schmückenden Beiwerk, sondern ist essenziell, um neue Baupläne zu erwerben. Das hindert uns aber nicht daran, in kriegerischer Absicht bei NPCs einzumarschieren. Die Möglichkeiten sind vielfältig. Trotz all dieser Spielereien ist das Gameplay recht intuitiv und der Schnellstartmodus ermöglicht einen flotten Einstieg ins Spiel. Der atmosphärische Soundtrack lässt einen zudem noch intensiver ins Spiel eintauchen. Ohne Frage ist 1404 somit der stärkste Titel der Sammlung. ❑

MEINE MEINUNG

Judith Carl



„The nostalgia is strong with this one!“

Auch nach vielen Jahren erzeugen die Anno-Spiele nicht nur eine sehr wohlige Erinnerung, sondern auch großen Suchtfaktor, besonders Anno 1404. Das Spiel ist mittlerweile zehn Jahre alt aber noch immer ein kleines Highlight. 1602 würde ich so allerdings vermutlich nicht mehr spielen wollen, da gibt es zu viele gute, modernere Alternativen. Nun stellt sich die Frage: Braucht es diese Sammlung? Keine Grafikoptimierung, kaum neue Features … bei einem stolzen Preis von 39,99 € würde ich in typischer Anno-Manier sagen „es mangelt an Neuerungen!“ Ich selbst würde vermutlich die ganze Zeit nur an Anno 1701 und 1404 hängen bleiben. Die History Collection würde ich daher nur echten Liebhabern empfehlen.

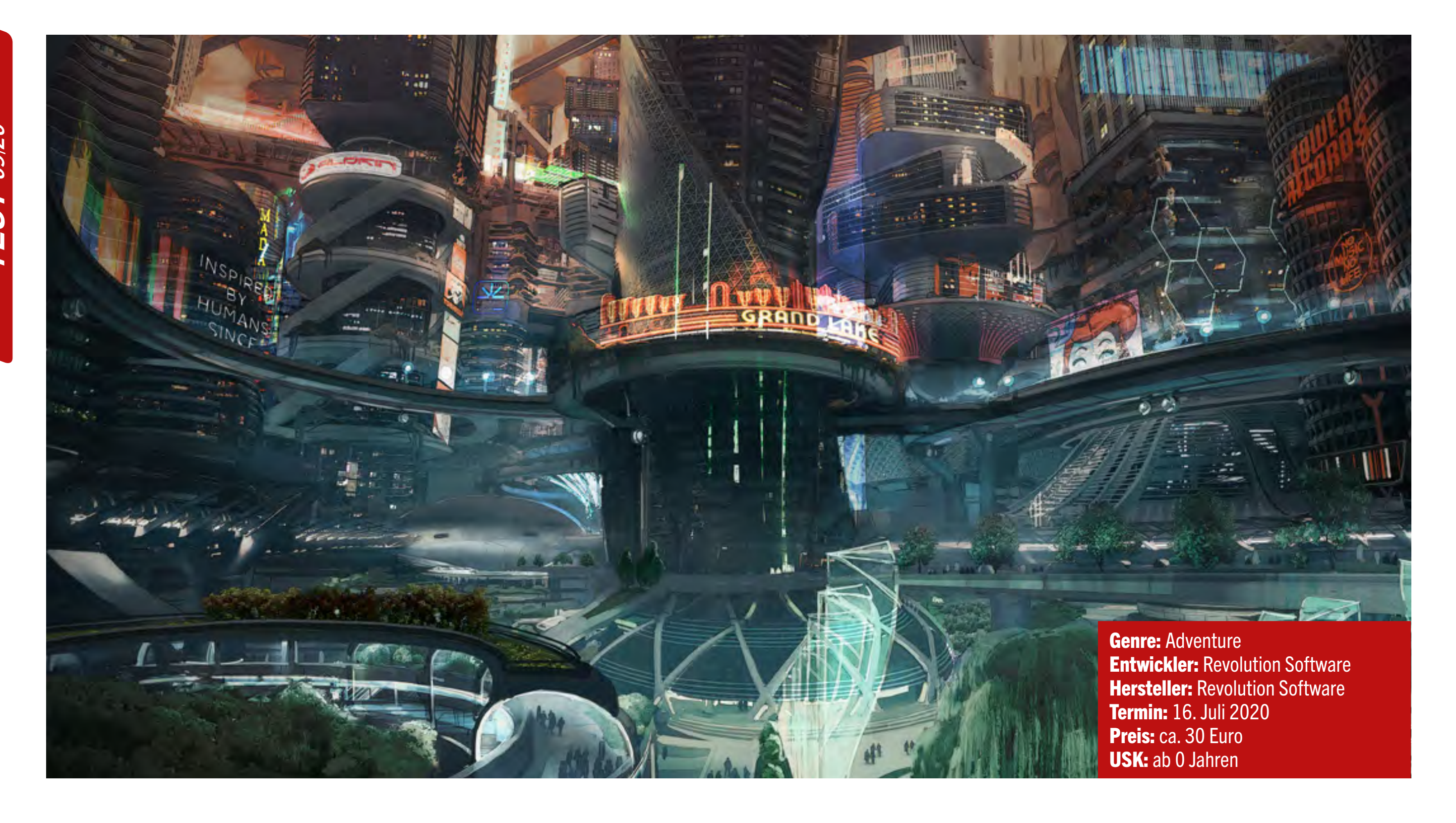
PRO UND CONTRA

- ➕ Hoher Nostalgiefaktor
- ➕ Großes Suchtpotential
- ➕ Anno 1404 ist ein Highlight
- ➕ Gute Anpassung an moderne PCs
- ➖ Die ersten Reihentitel sind stark gealtert
- ➖ Anno 1602 ist nur noch etwas für Retrofans
- ➖ Kaum Neuerungen




Anno 1404 kann mit deutlich verbesserter Grafik, jede Menge Szenarios und neuen Quests überzeugen.


Im Korsaren-Szenario drehen wir einmal den Spieß um: Wir machen selbst als Freibeuter die sieben Meere unsicher und schicken unbescholtene Schiffe auf den Meeresgrund.



Genre: Adventure
Entwickler: Revolution Software
Hersteller: Revolution Software
Termin: 16. Juli 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 0 Jahren

Beyond **a Steel Sky**

Nach 26 Jahren ist es soweit: Beyond a Steel Sky erscheint, die Fortsetzung des beliebten Adventure-Klassikers Beneath a Steel Sky. Ob die sich lohnt und wie gut das Adventure von Revolution Software im Jahr 2020 angekommen ist, klären wir im Test. **Von:** Maci Naeem Cheema

Zu den großen Legenden des Adventure-Genres der 90er Jahre zählen natürlich Lucas-Arts-Klassiker wie The Secret of Monkey Island und Day of the Tentacle, die beide meilenweit über die Grenzen des Mediums Videospiele hinaus bekannt und beliebt sind. Doch auch das 1994 veröffentlichte Kultspiel Beneath a Steel Sky reiht sich in diese Spitzenriege ein. Das vier Jahre zuvor von Charles Cecil, Tony Warriner, David Sykes und Noirin Carmody gegründete Entwicklerstudio Revolution Software ist neben der Adventure-Perle maßgeblich für die Baphomets-Fluch-Reihe und Lure of the Temptress bekannt.

26 Jahre nach der Veröffentlichung des Erstlings Beneath a Steel Sky entführt uns Cecil gemeinsam mit Watchmen-Zeichner und Comic-Legende Dave Gibbons – der auch schon für das Design von Beneath a Steel Sky verantwortlich war – ein weiteres Mal in die eindrucksvolle Mega-Metropole Union City. Wir lassen es uns natürlich nicht nehmen, euch in diesem ausführlichen Test zu verraten, ob sich die außerordentlich lange Wartezeit auf das sympathische Adventure tatsächlich gelohnt hat und wie sich Beyond a Steel Sky im Kontrast zu modernen Ablegern des angestaubten Genres schlägt.

Die großen Fußstapfen

Mitte der 90er-Jahre erschien das Cyberpunk-Point&Click Beneath a Steel Sky für PC und Amiga. Das Adventure erzählt die Geschichte des charismatischen Ödländers Robert Foster, der den sogenannten Gap, eine lebensarme Wüste im dystopischen Australien, verlässt. In Union City will er die alles kontrollierende künstliche Intelligenz LINC gemeinsam mit seinem Partner Joey in ihre Schranken zu



Revolution Software greift zwar über die ca. 8-10 Spielstunden mehrfach auf gleiche Umgebungen zurück, trotz alledem präsentiert sich Beyond a Steel Sky mit viel Abwechslung und einer reichen Spielwelt.



Beyond a Steel Sky setzt voll auf eine Comic-Präsentation. Das ergibt auch Sinn, schließlich ist der federführende Herr hinter dem Design Comic-Legende Dave Gibbons.

weisen. Joey ist ein von Robert gebauter Roboter, der als Sidekick und bester Freund des Protagonisten fungiert. Die Stadt wird durch eine Kuppel von den Gefahren des Ödlands und der Luftverschmutzung geschützt und bildet so einen starken Kontrast zum Gap und Robert selbst. Nach dem Sieg über LINC übergibt Robert Union City in die Hände von Joey, der die Stadt in einen besseren Ort verwandeln soll.

Die Handlung von Beyond a Steel Sky setzt zehn Jahre später an und möchte Fans der alten Tage und Neulinge zugleich abholen. Der vom Team gewählte Zeitsprung eröffnet nämlich viele neue Handlungsmöglichkeiten für das altbekannte Universum, außerdem gibt er dem Finale von Beneath a Steel Sky genug Raum, sich ordentlich zu entfalten. Doch wie hat sich das Australien der Zukunft verändert? Welche Ereignisse zwingen Robert aus seinem wohlverdienten Ruhestand? Und wie sinnvoll wird eigentlich der Vorgänger durch das 26 Jahre später veröffentlichte Sequel fortgeführt?



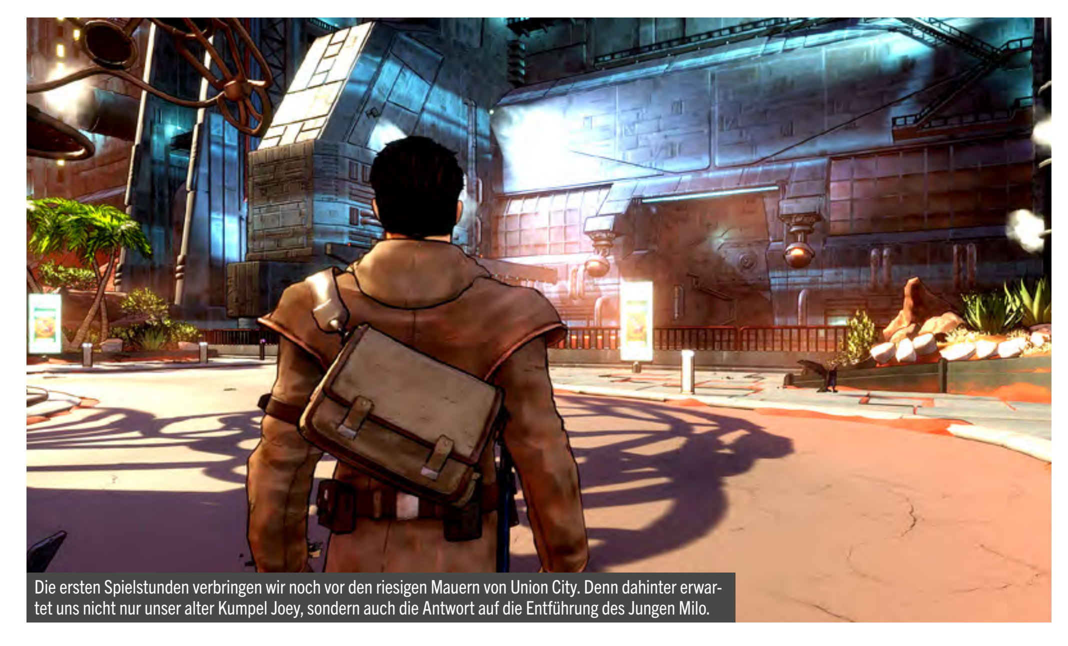
Die Kulissen können durch die Bank überzeugen, ganz besonders die festliche Plattform der „Ambitionsgala".

Zurück nach Union City

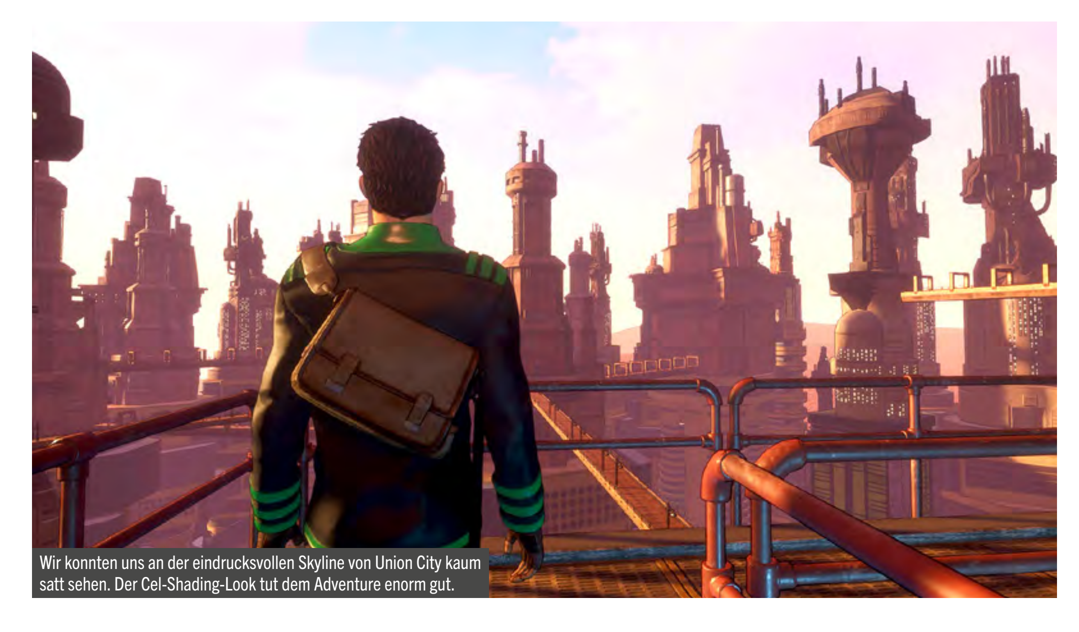
Die Geschichte von Beyond a Steel Sky wird mithilfe einer enorm hübschen Comic-Präsentation erzählt. Viele Story-Passagen werden uns durch ansprechende Panels und schöne Zeichnungen nähergebracht. So auch das Intro des Adventures, in dem wir erfahren, dass der kleine Junge Milo von einem sogenannten „Stalker" vor den Augen von Robert entführt wird. Bei den angsteinflößenden Maschinen handelt es sich um riesige vierbeinige Roboter. Natürlich will Robert den Jungen retten und folgt so der Spur des Stalkers, die ihn schrittweise (zurück) nach Union City führt. Doch bevor Robert seine Detektivarbeit in Union City beginnen kann, muss er erst einmal einen Weg in die von Industriekomplexen geprägte Großstadt finden. In den ersten Spielstunden bieten wir also Genre-typisch unsere Dienste bei diversen NPCs an und führen eine Vielzahl von Gesprächen, um uns schrittweise Zutritt nach Union City zu verschaffen. Außerdem greifen wir auf die ID eines gewissen Graham Grundy zurück, dessen Leiche wir in der Wüste gefunden haben. Für unsere Vorschau im Mai durften wir diese Passage bereits spielen, die Frage blieb also, wie umfangreich sich das Abenteuer innerhalb der Stadtmauern noch weiterentwickeln würde.

In der Stadt angekommen, entfalten sich die vielen Stärken von Beyond a Steel Sky, so zum Beispiel Union City selbst und das System, wie die Stadt funktioniert. Die toll geschriebenen Einwohner werden von diversen Ministerien im Auge behalten, die dafür zuständig sind, die Zufriedenheit, den Glückslevel oder die Ambitionen jedes Einzelnen auf einem angemessenen Niveau zu halten. Belohnt wird man durch sogenannte Qdos, die das Ansehen in der Gesellschaft maßgeblich widerspiegeln. Wer sich zum Beispiel nicht an den monatlichen Wahlen für die Geschmacksrichtung des an jeder Ecke auffindbaren Getränks Spankles beteiligt, der muss felsenfest damit rechnen, dass sein Qdos-Level sinkt. Richtig gelesen: Ein angesehener Bürger besitzt ein Qdos-Level von „A" oder „B", je schlechter die Benotung, desto geringer die gesellschaftliche Reputation. Dieses Prinzip findet sich auch in den Bezirken von Union City wieder. Die Elite der Stadt bewohnt die unteren Wohnsiedlungen und nicht etwa, wie manche vermuten würden, die Skyline von Union City. Im höchsten Bereich der Stadt finden sich leerstehende Industriegebäude und gefährliche Zonen, die gemieden werden sollten. Das liegt unter anderem an der Luftverschmutzung. Außerdem gibt es eine Aufwertung des LINC-Systems aus Beneath a Steel Sky: MINOS. Wie auch die alte Version läuft alles in der Stadt über MINOS. Themen wie die Kontrolle durch technologischen Fortschritt stehen also wieder im Mittelpunkt.

Revolution Software skizziert mit Beyond a Steel Sky ein spannendes Gesellschaftsbild, welches die Motivationskurve beim Erkunden der Stadt und den Gesprächen mit den vielen Einwohnern kontinuierlich auf hohem Niveau hält. Zusätzlich kann die Geschichte rund um die Kindesentführung und die damit verbundenen dunklen Geheimnisse der Stadt überzeugen. Lediglich das Finale hinterlässt einen leichten Beigeschmack, fast so, als wären dem Team rund um Cecil und Gibbons die Fäden zum Ende hin etwas aus den Fingern gerutscht. Die Handlung macht viel Spaß und fühlt sich rund an, eine imposante Auflösung und große Story-Wendungen sollte man aber nicht erwarten. Dafür kann man sich während der circa acht- bis zehnstündigen Spielerfahrung aber auf eine Vielzahl an



Die ersten Spielstunden verbringen wir noch vor den riesigen Mauern von Union City. Denn dahinter erwartet uns nicht nur unser alter Kumpel Joey, sondern auch die Antwort auf die Entführung des Jungen Milo.



Wir konnten uns an der eindrucksvollen Skyline von Union City kaum satt sehen. Der Cel-Shading-Look tut dem Adventure enorm gut.

toll geschriebenen Charakteren mit jeder Menge Sympathie und Witz freuen.

Charaktere voller Liebe

Typisch für das Genre liegt ein starker Fokus natürlich auf den unterschiedlichen Charakteren. Wenig überraschend spielt Joey als unser bester Freund und Sidekick wieder eine wichtige Rolle. Der freche Roboter mausert sich in Windeseile zum absoluten Liebling des Abenteuers. Joey ist enorm clever geschrieben, hat jederzeit einen guten Witz auf den Metall-Lippen und – wie zu erwarten – ist er neben Robert der relevanteste Charakter in Beyond a Steel Sky. Doch auch abseits des Duos finden sich viele spannende Persönlichkeiten. Robert übernimmt, wie zu Beginn schon angedeutet, die Identität des Bürgers Graham Grundy. Der ist zwar tot, kann dadurch aber gekonnt von Robert genutzt werden, um sich als eine etablierte Persönlichkeit in Union City zu positionieren. Grundys Ehefrau Songbird weiß natürlich, dass wir nicht ihr verschollener Ehemann sind. Durch das strenge Qdos-System und einige Gründe, die wir hier nicht näher beleuchten möchten, entwickelt sich hier aber eine interessante Beziehung, die uns weitere Details zu Graham und dem über allem schwebenden Komplott in den Mauern von Union City liefert. Auch erwähnenswert ist der Regierungsbeauftragte Mentor Alonso, der perfekt die allgegenwärtige Gefahr verkörpert, mit unserer Identitäts-Intrige aufzufliegen. Unsere Gespräche und Entscheidungen beeinflussen die Handlung nur sehr gering, der Fokus liegt aber sowieso auf der Flexibilität der Rätsel und der enorm charmanten Spielwelt.

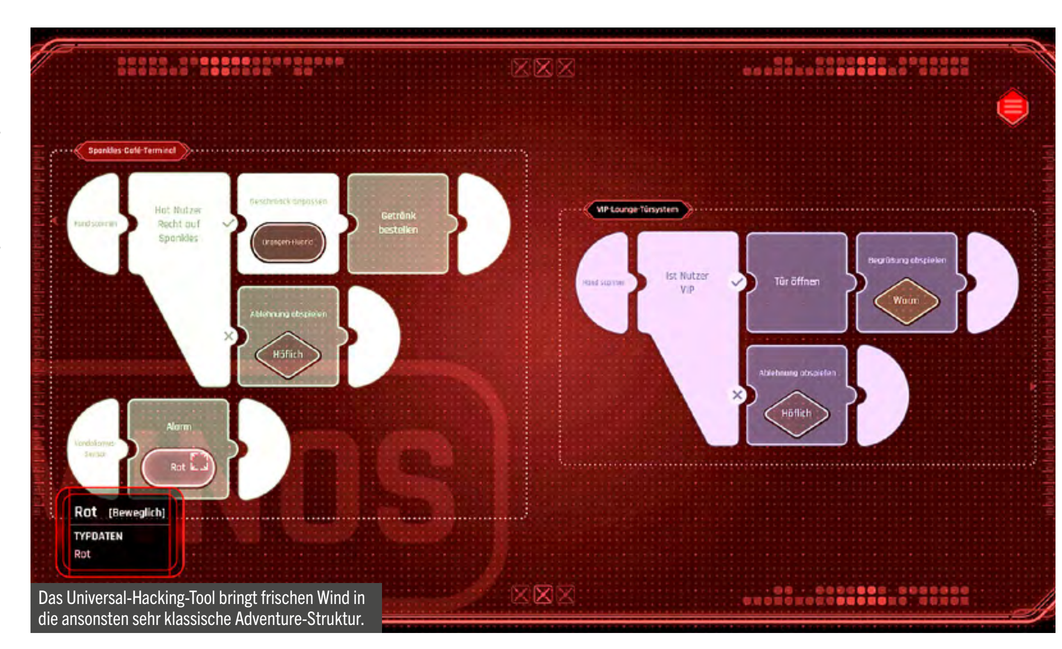
Was ist mit den Rätseln?!

Die Rätsel sind natürlich neben der Welt und den in ihr lebenden Charakteren das pochende Herzstück eines Adventures. Beyond a Steel Sky macht da eigentlich eine gute Figur und setzt zum Großteil auf klassische Adventure-Kost. Doch es gibt auch Neues! So zum Beispiel flexible Lösungswege beim Knobeln. Rätsel können also auf unterschiedliche Arten geknackt werden. Sehr angenehm dabei ist, dass die Herausforderungen nicht einfacher werden. Auch wenn die unterschiedlichen Lösungswege oft nur minimalistischer Natur sind, verstärkt dieser Ansatz dennoch enorm die Dynamik in unserer ganz eigenen Spielerfahrung. Nach so viel Lob müssen wir (leider) auch auf einige kleine Negativ-Aspekte eingehen. Meist klappen die verschiedenen Herangehensweisen sehr gut, doch in gewissen Spielmomenten können sie auch zum Genickbruch werden. Halten wir uns zu wenig an die eigentlich angedachten Vorgaben Revolution Softwares, so kann unser Spielverlauf auch mal in einer Sackgasse enden. Sehr früh im Abenteuer sollen wir zum Beispiel unseren U-Chip erneuern. Stattdessen entscheiden wir uns dazu, die Piazza auf Herz und Nieren zu prüfen, landen dann schnell in einem Gebäudekomplex, der Teil des weiteren Handlungsverlaufs ist. Das Problem ist nur, wir haben unseren U-Chip noch nicht erneuert. Nun sind wir aber in dem Gebäude gefangen und können weder vor noch zurück. So etwas ist uns im kompletten Spielverlauf zwar „nur" zwei Mal passiert, ärgerlich ist es trotzdem. Häufiges Speichern legen wir euch also explizit ans Herz.

Eine weitere Neuerung ist das Universal-Hacking-Tool, mit dem wir diverse Elektronikgeräte hacken und umschalten können. Im Rahmen kleiner Mini-Games lassen sich so Schaltkreise miteinander vertauschen. Eine Tür mit Hand-Scanner verweigert uns den Eintritt? Skandalös, aber kein sonderlich großes Problem. Wir hacken uns einfach via Knopfdruck ganz frech in den Mechanismus der Tür und verschieben die Felder so, dass fortan nur noch Menschen eintreten dürfen, die KEINE Erlaubnis besitzen. Haha, wäre das echte Leben nur so einfach … Das Hacking-Tool fügt sich gut in das Gesamtkonzept des Adventures ein und verleiht ihm einen angenehm frischen Anstrich. Das Knobeln macht also viel Spaß, und auch der Schwierigkeitsgrad ist akzeptabel. Das Abenteuer ist keinesfalls zu leicht, so wie es bei den vielen Telltale-Spielen der Fall ist, ein knallhartes Adventure sollte man sich aber auch nicht erwarten. Und wenn man mal nicht weiter weiß, dann kann man ganz einfach im Menü nach einem kleinen Hinweis fragen.

Die visuelle, auditive und technische Präsentation

Um sich für das Jahr 2020 zu rüsten, setzt Beyond a Steel Sky komplett auf 3D und einen sehr ansprechenden Cel-Shading-Look. Dem gelingt es, die farbenfrohe und überglückliche Stimmung von Union City perfekt einzufangen. Die vielen Hologramm-Werbungen am Piazza, die düsteren und dreckigen Umgebungen in



Das Universal-Hacking-Tool bringt frischen Wind in die ansonsten sehr klassische Adventure-Struktur.


Joey trägt nicht nur eine schicke Kopfbedeckung, er ist auch noch unser bester Kumpel und einer der sympathischsten Sidekicks der letzten Jahre.

den abgeschiedeneren Teilen der Stadt; jeder Bereich in Beyond a Steel Sky fühlt sich an wie eine interaktive Graphic Novel der Sonderklasse. Die Szenerien erinnert stark an eine Mixtur aus Mad Max und Cyberpunk. Popkulturelle Anspielungen, Referenzen auf alte Revolution-Titel und eine ausgeprägte Liebe zum Detail lassen sich in vielen Szenen erhaschen. In Kombination mit der bereits erwähnten Comic-Präsentation ergibt sich ein sehr ansprechender und stilistisch einzigartiger Look, der uns glaubhaft in die dystopische Zukunftsvision von Australien entführt. Dave Gibbons hat sich weitaus mehr visuell ausgetobt, als das noch beim Vorgänger 1994 der Fall war. Auch ein überraschend dicker Pluspunkt ist die 3D-Kamera. Durch das Apartment von Graham zu stöbern, ab und an aus den Fenstern zu blicken und sich von der eindrucksvollen Kulisse der Metropole erschlagen zu lassen, hat einen ganz besonderen Charme.

Die Musik galt bei Beneath a Steel Sky noch als Kritikpunkt, für das neue Abenteuer setzt das Team auf den Komponisten Alistar Kerley, der mit wundervollen Klängen stets die richtige Gefühlslage aufbaut. Die Opening Credits oder der Soundtrack im städtischen Museum treiben einem enorm emotionale und motivierende Abenteuer-Melodien in die Ohren, die stark an den Epos Star Wars erinnern. Darüber hinaus finden sich natürlich auch Cyberpunk-Elemente in der Musik - musikalisch also sehr gelungen! Auch die Vertonung ist auf einem sehr hohen Niveau. Zwar muss man auf Stimmen aus dem Original verzichten, doch durch die Bank konnten uns so gut wie jeder Sprecher und jede Sprecherin überzeugen. Eine deutsche Vertonung soll aufgrund von Corona erst im August als Update folgen. Technisch kann Beyond a Steel Sky zwar überzeugen, jedoch muss man mit einigen Grafikfehlern zurechtkommen. Mal fängt die Kamera die eigentliche Situation nicht richtig ein, an anderer Stelle wirken die Animationen etwas grob und holprig. Das sind jedoch nur Kleinigkeiten, die uns bei so viel Atmosphäre nur wenig gestört haben.

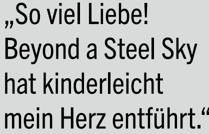
Pflicht für Adventure-Fans

Hat sich die 26 Jahre lange Wartezeit auf einen neuen Teil also gelohnt? Definitiv! Das Rätsel-Design ist zwar nicht auf dem Niveau anderer Größen im Genre, doch Neuerungen wie das Universal-Hacking-Tool und die 3D-Kamera wandeln Beyond a Steel Sky in eine einzigartige Spielerfahrung. Der Technik hätte mehr Feinschliff gutgetan, doch der Cel-Shading-Look hilft stark dabei, über einige Makeln hinwegsehen zu können. Das klare Glanzstück des Teams sind aber die schön erzählte Geschichte und – ganz besonders – die spaßigen und charmanten Charaktere, außerdem die Mega-Metropole Union City als Schauplatz. Selbst nach mehreren Tagen Abstand bleiben viele Spielmomente im Kopf, allen voran Joey, einer der spaßigsten Sidekicks der letzten Jahre. Die Präzision, mit der Revolution Software die 1994 erschaffene Spielwelt in die Neuzeit transportiert hat, ist lobenswert. Wer ein Adventure der alten Schule mit vielen modernen Elementen gutheißt, der kommt um den Titel nicht herum. Beyond a Steel Sky ist seit dem 16. Juli 2020 für den PC erhältlich. ❑


Der Adventure-Klassiker und Erstling, Beneath a Steel Sky, erschien bereits 1994 für PC und Amiga. Ob sich die 26 Jahre lange Wartezeit gelohnt hat?

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema




„So viel Liebe! Beyond a Steel Sky hat kinderleicht mein Herz entführt.“

Modern und mit vielen frischen Ideen, zeitgleich aber ein Titel, der alles bietet, was man sich von einem Old school-Adveture so erwartet. Vor meiner ersten Anspiel-Session im Mai war mir Beneath a Steel Sky kein Begriff, obwohl Adventures mit zu meinen allerliebsten Genres gehören. Mit Beyond a Steel Sky hat das Team rund um Cecil und Gibbons nun erfolgreich die Faszination von Titeln wie Monkey Island, Day of the Tentacle und neueren Spielen wie Deponia toll in ein modernes Gewand gehüllt. Besonders der Charme und Witz in jedem Dialog und jedem Spielmoment haben es mir angetan. Außerdem finde ich es beeindruckend, mit welcher Präzision es dem Team gelungen ist, die Reihe ins Jahr 2020 zu hieven. Hoffentlich muss man nicht weitere 26 Jahre auf ein neues Abenteuer warten – das wäre nämlich eine Schande.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende und interessante Handlung
- ➕ Viel Witz und Cleverness in den Dialogen
- ➕ Tolle Charaktere, allen voran Robo-Buddy Joey
- ➕ Angenehm moderner Ansatz durch die 3D-Kamera
- ➕ Gelungene Comic-Präsentation des Watchmen-Zeichners Dave Gibbons
- ➕ Union City als eindrucksvoller Schauplatz
- ➕ Musikalische Untermalung, die durchgehend überzeugt
- ➕ Flexible Lösungswege
- ➕ Sehr gute englische Vertonung
- ➕ Mit dem Hacking-Tool ein interessantes neues Feature
- ➖ Keine großen Story-Wendungen
- ➖ Animationen wirken manchmal etwas grob und unschön
- ➖ Kleinere Technikfehler
- ➖ Man kann sich (nur selten) in nervige Sackgassen manövrieren

WERTUNG 8

Die Kunterbunte Optik und die putzige Darstellung der Spielfugren haben großen Anteil am spaßigen Spielerlebnis.

Genre: Battle Royal
Entwickler: Mediatonic
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 4. August 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: nicht geprüft

Fall Guys: Ultimate Knockout

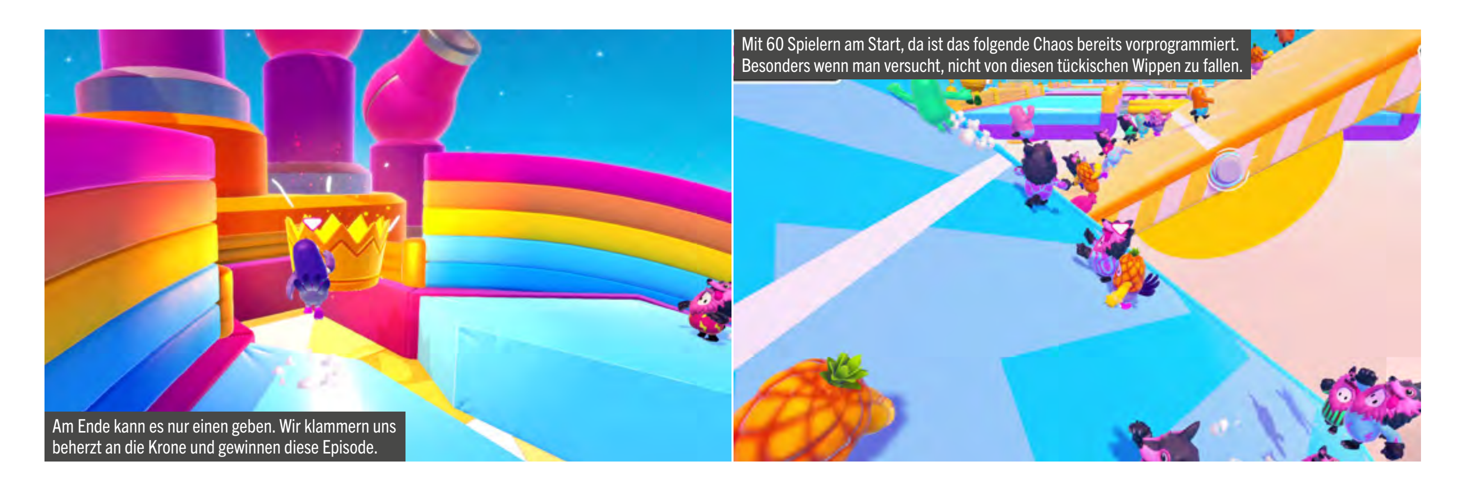
Ein kleines, überschaubares Indie-Spiel mausert sich mit einer einzigartigen Spielidee und jeder Menge Spielwitz zu einem Mehrspieler-Phänomen.

Von: Matthias Dammes

Man nehme das Genre des Battle Royale, entferne die Waffen, lasse sich stattdessen von Battle-Royale-Fernsehshows wie Takeshi's Castle und WipeOut inspirieren und kombiniere das Ganze mit dem Niedlichkeitsfaktor der Minions, fertig ist das simple aber geniale Konzept von Fall Guys: Ultimate Knockout. Schon als wir uns auf der E3 2019 das Spiel erstmals anschauten, attestierten wir dem Projekt die charmante Umsetzung einer einzigartigen Spielidee mit Potential zu großem Mehrspieler-Spaß. Jetzt ist das Spiel endlich gestartet und lockte gleich am ersten Tag über eine Million Spieler an. Das setzte zwar zunächst den Servern gewaltig zu, aber die Entwickler hatten diese Startschwierigkeiten vergleichsweise schnell im Griff.

Alleine gegen den Rest

Ähnlich wie in den bereits angesprochenen Spielshows wie Takeshi's Castle treten in Fall Guys bis zu 60 Spieler in mehreren Etappen mit verrückten Parcoursrennen und Teamspielen gegeneinander an. Das sind zwar etwas weniger als die ursprünglich angepeilten 100 Spieler pro Partie. Dem Spielspaß schadet das aber in keinem Fall. Auch 60 Spieler sind noch mehr als genug, um sich bei der Bewältigung verschiedenster Hindernisse gegenseitig im Weg zu stehen. Und Gelegenheiten dafür gibt es zuhauf. Ob wir nun über eine wahnwitzige Anordnung von Wippen balancieren, über drehende Scheiben hüpfen und rennen oder versuchen falsche von echten Türen zu unterscheiden, die anderen Mitspieler sind meist das, was diese schwierigen Aufgaben zum spaßigen Chaos werden lässt. In einigen Etappen sind wir aber auch auf Mitspieler angewiesen. Es gibt nämlich auch Team-Events, bei denen die verbliebenen Spieler in



Am Ende kann es nur einen geben. Wir klammern uns beherzt an die Krone und gewinnen diese Episode.

Mit 60 Spielern am Start, da ist das folgende Chaos bereits vorprogrammiert. Besonders wenn man versucht, nicht von diesen tückischen Wippen zu fallen.

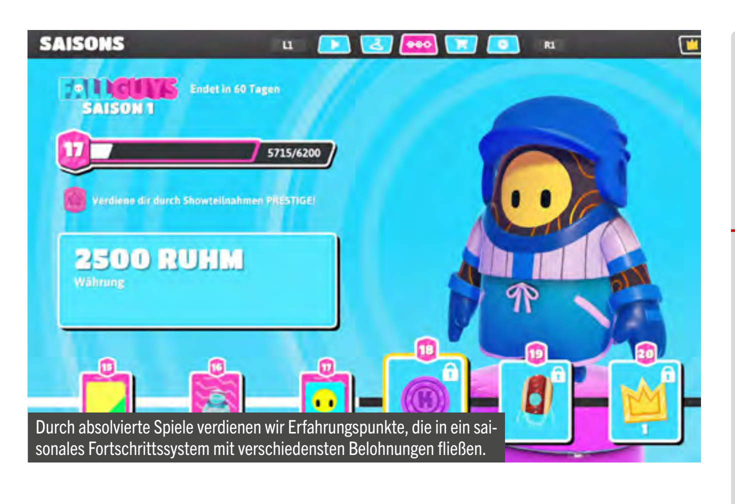
zwei bis vier Mannschaften aufgeteilt werden, die dann versuchen müssen, gemeinsam ein Ziel zu erreichen. Dazu gehören Spiele wie das Sammeln von Eiern in der eigenen Spielhälfte, das Schieben einer großen Kugel entlang eines Hindernisparcours oder eine an Rocket League erinnernde Form von Fußball – nur ohne Autos.

Mit jeder Runde scheiden mehr Spieler aus. In der vierten oder fünften Etappe kommt es dann in der Regel zum Finale, wo der letzte verbliebene Spieler schließlich gewinnt. Der Kampf gegen die verschiedenen Aufgaben und die Mitspieler macht dabei unheimlichen Spaß. Vor allem weil Chaos, Glück und Können dabei so eng beieinanderliegen. Klar kann auch mal Frust aufkommen, wenn man zum Beispiel durch großes Gerangel mit anderen Spielern eine Etappe nicht schafft oder sich die eigenen Teammitglieder in Mannschafts-Events zu dämlich anstellen. Häufig ist dieses Gefühl aber schnell wieder verflogen, weil das Spiel in seiner Art einfach nur Freude machen will und das auch immer wieder schafft.

Fallende Bohnen

Einen großen Anteil am konstant anhaltenden Spielspaß haben auch die Spielfiguren. Dabei handelt es sich im Grunde um einen bunten Blob mit Armen und Beinen, der ein wenig an die Minions erinnert. Von den Entwicklern werden diese putzigen Kreaturen aber Beans, also Bohnen, oder schlicht Fall Guys genannt. In ihrer ganzen Art mit Slapstick-Animationen, niedlichen Geräuschen und lustigen Kostümen sind die Spielfiguren darauf ausgelegt, für Lacher zu sorgen. So haben wir teilweise den meisten Spaß, nachdem wir bereits die Ziellinie überquert haben und wir nun den anderen Fall Guys bei ihren unbeholfenen und unfreiwillig komischen Bewegungen zuschauen. Das Missgeschick der anderen Spieler wird dabei zum großen Unterhaltungsfaktor. Besonders wenn man sich mit bis zu vier Freunden in einer Gruppe zusammengetan hat und man sich über das gegenseitige Scheitern lustig machen kann. Leider gibt es keinen Splitscreen-Modus, denn als Party-Spiel auf der Couch wäre Fall Guys geradezu prädestiniert.

Damit nicht alle Spielfiguren gleich aussehen, verfügt das Spiel über einige Anpassungsmöglichkeiten. Farbe, Muster und Gesicht unseres Fall Guy lassen sich verändern. Zudem können wir an Ober- und Unterkörper verschiedene Kostümteile anziehen. Die kosmetischen Optionen werden zum einen über den Aufstieg in einem saisonalen Fortschrittssystem verdient und zum anderen in einem Ingame-Shop erworben. Für letzteres werden die zwei Währungen Kudos und Kronen benötigt. Kudos gibt es nach jedem Spiel, abhängig davon, wie weit wir gekommen sind. Kronen verdienen wir uns vor allem durch Siege, aber auch über die Saison. Kudos lassen sich zudem für Echtgeld erwerben. Wir hatten jedoch das Gefühl, dass die Ausschüttung der Währung durch Gameplay sehr ordentlich dosiert ist und man sich mit regelmäßigem Spielen auch sehr viel ohne den Einsatz harter Euros leisten kann.

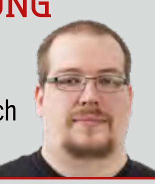


Durch absolvierte Spiele verdienen wir Erfahrungspunkte, die in ein saisonales Fortschrittssystem mit verschiedensten Belohnungen fließen.

Die erste Saison läuft für die kommenden zwei Monate. Danach wird es spannend, wie die Entwickler die Spieler weiterhin bei der Stange halten wollen. Eine Wagenladung neuer Kostüme allein wird dafür vermutlich nicht reichen. Die Zahl der unterschiedlichen Etappen hat sich nämlich auch recht schnell erschöpft. Häufig die gleichen Stages zu wiederholen, kratzt zwar nicht wirklich an der Motivation. Dafür sind die Situationen aufgrund der vielen unberechenbaren Spieler immer wieder andere. Aber auf längere Sicht sollte auch bei den Spielrunden für frischen Wind und mehr Abwechslung gesorgt werden. Denn genau wie die Idee des Spiels auf einen Bierdeckel passt, ist auch der Umfang überschaubar, was jedoch mit dem unglaublichen Spielspaß kaschiert wird. In dieser Hinsicht ist es auch schade, dass es keinen Level-Editor gibt. Mit einem solchen Tool und der Kreativität der Spieler wäre endlosem Spielspaß wohl keine Grenzen gesetzt. Wenn es den Entwicklern gelingt, in welcher Form auch immer, auf der guten Basis aufzubauen, kann sich Fall Guys auch langfristig als spaßige Multiplayer-Alternative etablieren, die sogar Mehrspieler-Muffel zu der einen oder anderen witzigen Partie zwischendurch begeistern kann. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



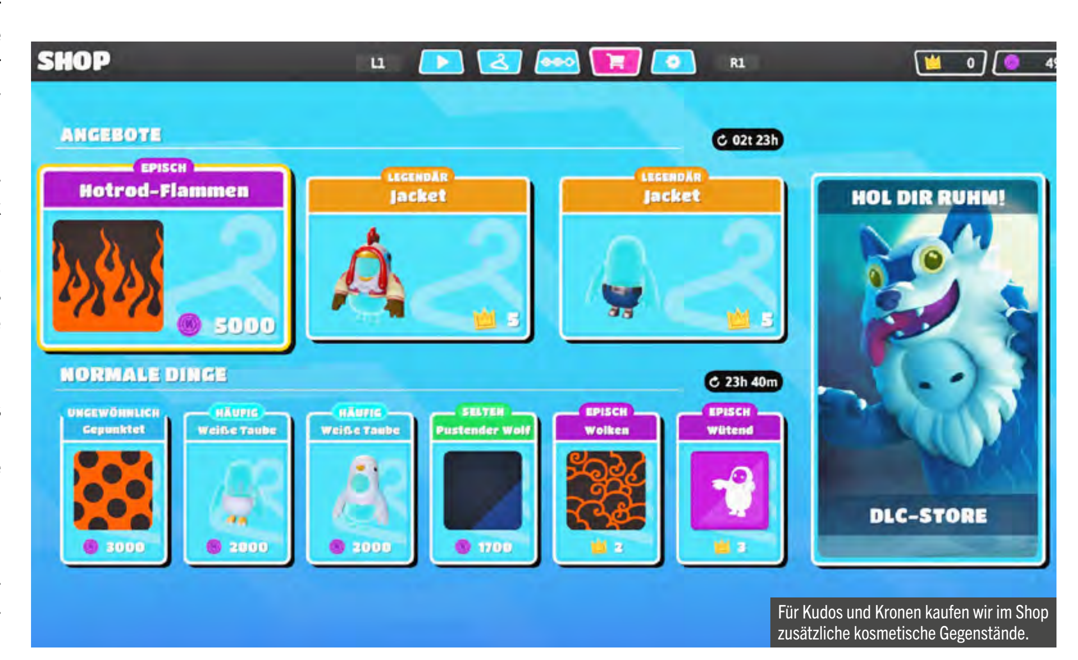
„Selbst als Multiplayer-Muffel habe ich einen Riesenspaß."

Mutiplayer-Spielen kann ich in der Regel nichts abgewinnen, schon gar nicht wenn es kompetitiv ist oder sogar Battle Royale. Aber Fall Guys hat bei mir einen Nerv getroffen. Das chaotische Rumgehüpfe, Gefalle und Gerenne dieser knuddeligen Spielfiguren macht so eine unheimliche Freude, dass ich gar nicht mehr damit aufhören kann. Zwar liegen Spaß und Frust hier recht nah beisamen, aber irgendwie stört mich das gar nicht. Es motiviert mich eher, es wieder und wieder zu versuchen. Habe ich es dann endlich mal geschafft, als Sieger hervorzugehen, freue ich mich dann um so mehr. Unsicher bin ich mir noch bei der Langzeitmotivation des Spiels. Ob mich die witzigen Auseinandersetzungen, so spaßig sie auch sind, nach der ersten Saison ohne deutlichen Content-Zuwachs noch begeistern können, bezweifle ich aktuell. Aber für den Moment habe ich einfach eine Riesen-Gaudi.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spiel macht unheimlich Laune
- ➕ Knuddelige Fall Guys
- ➕ Abwechslungsreiche Events
- ➕ Gruppen-Funktion für Freunde
- ➕ Faire Cosmetic-Wirtschaft
- ➕ Für den schnellen Spaß zwischendurch
- ➖ Kein Splitscreen
- ➖ Zufallsfaktor kann manchmal frustrieren
- ➖ Umfang langfristig überschaubar
- ➖ Kein Level-Editor





Für Kudos und Kronen kaufen wir im Shop zusätzliche kosmetische Gegenstände.



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Black Forest Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 28. Juli 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 16 Jahren

Destroy **All Humans!**

THQ Nordic ist im Remake-Fieber: Mit Destroy All Humans! hat der Publisher nun ein 15 Jahre altes Alien-Abenteuer aus der Mottenkiste gezogen. Wir klären, ob das auch heute noch was taugt.

Von: David Benke

Im Original wie im Remake versetzt euch Destroy All Humans! in die Rolle von Crypto-137, eines Vertreters des ehrenvollen Volks der Furonen. Die haben sich über Äonen einen Ruf als die erfolgreichsten Kriegsherren des Universums erarbeitet, stehen nun aber vor einem nicht unwesentlichen Problem: Die Nuklearwaffen, mit denen sie Planet für Planet unterjocht haben, haben sie über die Jahre hinweg alle zeugungsunfähig gemacht. Zwar haben es die Furonen geschafft, ihren Fortbestand durch Klonen zu sichern, dafür braucht es aber stetig neues Erbgut. Das sollt ihr nun auf der guten alten Mutter Erde ernten und nebenher auch noch euren Bruder aus den Fängen des Militärs zu befreien, nachdem er mit seinem Raumschiff über Roswell abgestürzt ist.

Die Stärke des Spiels ist dabei besonders, wie die Geschichte erzählt wird: Destroy All Humans! nimmt sich selbst nicht allzu ernst, zeigt sich bissig, witzig und zieht wirklich alles und jeden durch den Kakao – seien es nun 50er-Jahre-Sci-Fi-Horrorfilme oder die USA zur Zeit des Kalten Krieges. Dabei spielen die Entwickler mit vielen herrlich überzeichneten Charakteren, vom vertrottelten Redneck bis zur Highschool-Sportskanone. Diese Klischees sind trotz ihrer 15 Jahre auf dem Buckel noch immer aktuell: Der Bürgermeister des kleinen Städtchens Rockwell wird etwa bejubelt, obwohl er nur mit leeren Versprechungen und Anschuldigen gegen die fiesen Kommunisten um sich wirft. Polizisten freuen sich darauf, endlich mal jemanden abzuknallen. Teilweise ist es echt erschreckend, wie die Themen von Destroy All Humans! nichts an Relevanz verloren haben.

Klar, der eine oder andere Witz zündet mittlerweile vielleicht nicht mehr undd auch die Story selbst genügt nicht mehr unbedingt den allgemeinen Ansprüchen das Jahres 2020. In Sachen Inszenierung wird Spielern dafür aber zeitgemäße Qualität geboten: Das Spiel wurde auf Deutsch komplett neu vertont. Sound und Lippenbewegungen sind dadurch zwar noch immer nicht ganz synchron, Tilo Schmitz (u. a. bekannt als Prophet aus Crysis) und Co. machen aber einen tollen Job! Grafisch wurde Destroy All Humans! mit Hilfe der Unreal Engine neu aufgebaut. Die Entwickler von Black Forest Games haben dem Cartoon-Look dabei eine bessere Auflösung, natürlichere Beleuchtung und einen höheren Detailgrad verpasst. Dank überarbeiteter Charaktermodelle und Motion Capturing sehen die Cutscenes zudem nochmal deutlich besser aus, erreichen aber natürlich nie die Qualität eines teuren Triple-A-Titels.



Ihr wolltet schon immer mal mit radioaktiv verstrahlten Kühen auf US-Soldaten werfen? Die Psychokinese-Fähigkeit in Destroy All Humans! macht's möglich!



Fast Food in Spieleform

Nach der Optik hört's dann auch schon auf mit den großen Neuerungen. Zusätzliche Inhalte hat das Remake von Destroy All Humans! kaum spendiert bekommen. Ein einziger Auftrag, der aus dem PS2-Original gestrichen wurde, hat es wieder ins Spiel geschafft. So bleibt es bei gerade einmal 22 Missionen, die ihr in maximal zehn Stunden durchgespielt habt. Die Neuauflage ist also mehr ein Spie-



Von eurem Raumschiff aus könnt ihr mit Todesstrahlen auf die Panzer der US-Armee ballern. Wer den Krieg der Welten gewinnt, sollte damit wohl klar sein.

lesnack für Zwischendurch: Macht satt, bleibt aber nicht unbedingt lange im Gedächtnis.

Spielerisch ist Destroy All Humans! wohl als Open-World-Action-Adventure zu beschreiben – auch wenn die Spielwelt jetzt nicht komplett offen und nicht allzu riesig ist. Über eine Karte der USA wählt ihr einen von getade mal sechs Orten aus, an denen es diverse Aufgaben zu erfüllen gilt, um die Menschheit auf die sich anbahnende Alien-Invasion vorzubereiten. Mal müsst ihr ahnungslose Testsubjekte entführen, mal unbemerkt eine Militärbasis infiltrieren oder euch eine hitzige Auseinandersetzung mit dem Geheimdienst Majestic liefern. Dafür geben euch die Entwickler unzählige Gadgets und Fähigkeiten an die Hand: etwa eine Tarn- und eine Hirnwäsche-Funktion, die euch zwar viele lustige Spielereien erlauben, aber auch dafür sorgen, dass der Controller beinahe komplett belegt ist. So verliert man hin und wieder gerne mal den Überblick und lässt – vollkommen unbeabsichtigt – eine Analsonde auf einen unbehelligten Passanten los.

alter Hund, neue Tricks

Moment mal, Analsonde? Ja, richtig gelesen. Bei der Auswahl eurer Waffen schrecken die Macher nicht davor zurück, auch mal unter die Gürtellinie zu gehen, sodass ihr euren Gegnern lustig-launig das Hirn zum Hintern raussaugen dürft. Ob das unglaublich platt oder doch irgendwie lustig ist, bleibt am Ende Geschmackssache. Wir konnten uns hier und da ein Schmunzeln aber nicht verkneifen, zumal die Ballereien ohnehin zu den klaren Highlights des Spiels gehören. Ihr dürft Feinde per Elektroschock brutzeln oder mit dem Disintegrationsstrahl einäschern. Ein ausgefeiltes Shooter-Gameplay erwartet euch zwar nicht, Laune macht's aber trotzdem – auch dank diverser Neuerungen wie einer Lock-on-Funktion, mit der ihr Gegner fest anvisieren könnt, sowie zusätzlichen Dash- und Gleit-Funktionen für euer Jetpack.

Dazu kommen ein paar kleinere Physik-Spielereien: Via Transmogrifikation lassen sich Umgebungsobjekte in Munition umwandeln, via Psychokinese Köpfe sprengen und mittels Telekinese Objekte durch die Gegend schmeißen. So könnt ihr die Spielwelt wirklich eindrucksvoll in Schutt und Asche legen. Auf Dauer wird die Ballerei allerdings ein wenig eintönig – trotz vereinzelter Abschnitte, in denen ihr auch mal mit eurem UFO für Chaos sorgt. Auch richtig herausfordernd wird Destroy All Humans! nur selten, was daran liegt, dass es nur einen einzigen, moderat anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad gibt. Das gleichen die Entwickler immerhin mit knackigen Zwischen- und Endbossen aus.


Auf eurem Mutterschiff könnt ihr eure Waffen und Fähigkeiten aufwerten. Bezahlt wird mit Menschen-DNS, die ihr unter anderem für erfüllte Missionen bekommt.

Überleben des Stärkeren

Um denen auch gewachsen zu sein, habt ihr die Möglichkeit, auf eure, Mutterschiff Upgrades an Fähigkeiten und fliegender Untertasse vorzunehmen. Im Austausch gegen gesammelte Menschen-DNS erhöht ihr etwa die Munitionskapazität eurer Waffe oder verbessert das Schild eures Schiffes. Auch neue Skins lassen sich freischalten, indem ihr optionale Nebenziele erledigt. Wenn ihr das nicht beim ersten Anlauf schafft, könnt ihr auf eurem Holodeck bereits gespielte Missionen wiederholen. Oder ihr reist nochmal in einen bereits besuchten Bereich zurück, um auf die Jagd nach Sammelgegenständen zu gehen und Herausforderungen zu meistern.

Ihr könnt auch einfach umherspazieren, die abwechslungsreichen Kulissen bewundern und euch einen Riesenspaß daraus machen, die Gedanken der Passanten zu lesen. Die Köpfe der Erdenbewohner stecken nämlich voller netter Anspielungen. Ihr findet beispielsweise einen Polizisten, der darüber nachdenkt, mit einem Indianer, einem Bauarbeiter und einem Cowboy eine Band zu gründen. Schade ist nur, dass hier oft dieselben Sprecher für unterschiedliche Figuren zum Einsatz kommen und die Charaktermodelle sich schnell wiederholen. Wenn ihr zum dritten Mal an einem High-School-Blondchen mit gepunktetem Rock vorbeilauft, macht das die Immersion schon kaputt.

Auch sonst plagen Destroy All Humans! leider noch ein paar technische Probleme: Bei uns traten Ruckler, nachladende Texturen sowie kleinere Tonfehler auf. Auch die langen und häufigen Ladezeiten sind, gerade auf der Konsole, teilweise echt nervig. Wer damit und mit dem etwas altbackenen Gamedesign keine Probleme hat, darf aber trotzdem gerne zugreifen. Black Forest Games bringen euch hier nämlich gute zehn Stunden ordentliche Unterhaltung fürs Sommerloch, und das nicht mal zum Vollpreis! ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Destroy All Humans! ist teils herrlich böse, teils wunderbar blöd.“

Das originale Destroy All Humans, das 2005 für Playstation 2 und Xbox herauskam, habe ich damals nicht gespielt. Hätte ich auch gar nicht gedurft, schließlich war der Titel ja erst ab 16 Jahren freigegeben. Dass mir der nostalgische Blick auf das Action-Adventure fehlt, hat meiner Spielerfahrung allerdings gar keinen Abbruch getan. Klar, die letzten 15 Jahre sind nicht spurlos an Crypto vorbeigegangen. Das Spiel wirkt für heutige Verhältnisse weder sonderlich ausgefeilt noch tiefgründig, da hilft auch die ordentliche Schönheitskur von Black Forest Games manchmal nichts. Trotzdem hatte ich durchwegs meinen Spaß daran, Kühe zu entführen, das Weiße Haus zu sprengen oder die schmutzigen Gedanken eines Durchschnittsamerikaners zu erforschen. Wer also Lust hat, mal in die Haut eines Fieslings zu schlüpfen, sich die Erde untertan zu machen und dabei jede Menge Schabernack (Grüße gehen raus an Langenscheidt!) anzustellen, der sollte sich Destroy All Humans! auf jeden Fall mal anschauen. Zum Probespielen gibt's auf Steam übrigens eine kostenlose Demo.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene grafische Überarbeitung
- ➕ Schöne deutsche Vertonung
- ➕ Zusätzlicher Content
- ➕ Neue Features
- ➕ Unterhaltsames Kampfsystem
- ➕ Jede Menge Witz und Humor
- ➖ Recht wenig Umfang
- ➖ Missionen teils repetitiv
- ➖ Stellenweise zu leicht
- ➖ Recycelte Charaktermodelle
- ➖ Technische Probleme



PC Games HIT-AWARD 9/10

Carrion

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Phobia Game Studio
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 23. Juli 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 18 Jahren

Carrion kombiniert ein klassisches Horror-Setting mit der spannenden Prämisse, selbst das Monster zu sein, das Angst und Schrecken verbreitet. Aber macht das Spaß?

Von: Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Mit Carrion bringt Phobia Game Studio ein Reverse-Horror-Spiel auf den Markt, in dem der Spieler die Steuerung eines unersättlichen, tentakelbestückten Monsters übernimmt, das sich ohne Rücksicht auf Verluste durch eine Forschungseinrichtung kämpft.

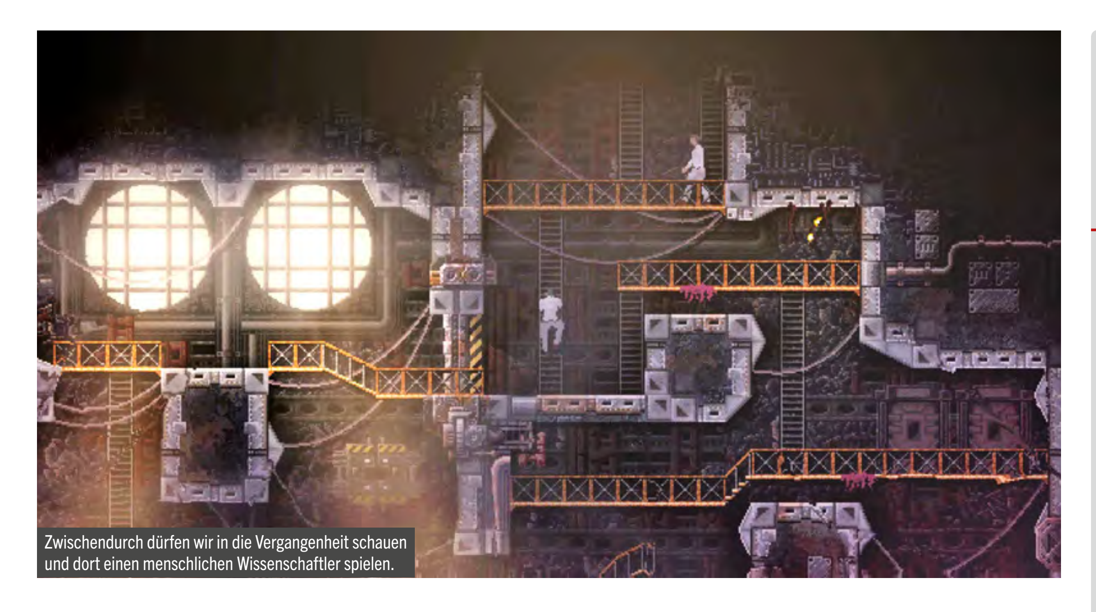
Starten wir das Spiel, wachen wir ohne Umschweife oder Erklärung in einem kleinen Tank auf, neben dem sich ein Warnschild für Biogefährdung befindet. Ein paar Hin- und Herruckler später sind wir auch schon frei und laben uns an den Schreien unserer zukünftigen Beute. Mit Tentakeln und Zähnen bewaffnet bahnen wir uns einen Weg durch die Foschungseinrichtung. Dass wir den Menschen nicht freundlich gesinnt sind, wird schnell klar, wenn wir uns das erste unglückliche Opfer schnappen und genüsslich verspeisen. Die gellenden Schreie des Menschleins verstummen abrupt, als wir ihm den Oberkörper abbeißen. Seine Reste werfen wir achtlos fort und wenden uns einem leisen, verzweifelten Wimmern zu, das einen Raum weiter mehr Beute verheißt. Ganz sinnlos ist das Gemetzel natürlich nicht und in wenigen Passagen dürfen wir in die Vergangenheit blicken und dort einen Menschen spielen, durch den wir etwas mehr von der Hintergrundgeschichte erahnen können. Da wir in einem abgeriegelten Forschungslabor gelandet sind, könnte es sich bei unserem Blutbad um einen Racheakt handeln, der John Carpenters Film Das Ding aus einer anderen Welt alle Ehre macht.

Raus aus der Gefangenschaft

Das schlussendliche Ziel ist nicht nur die Vernichtung aller Menschen innerhalb des Forschungslabors, sondern auch unsere Flucht aus der sterilen Einrichtung, die vermutlich im Ende der Menschheit kulminieren wird. Dafür müssen wir uns aber erst einmal einen Weg hinausbahnen, was uns vonseiten der Menschen mit allen Mitteln schwergemacht wird. So hangeln wir uns langsam von Raum zu Raum, reißen alles in Stücke und betätigen den ein oder anderen Schalter, der uns weitere Türen öffnet. Ab und an finden wir Risse in den Wänden, in denen wir Teile unserer Biomasse verankern können. Haben wir genug von diesen Punkten markiert, öffnet sich ein Tor zum nächsten Gebiet. Diese Stellen sind es auch, an denen wir speichern und unser Leben wieder auffüllen können, falls die menschlichen Gegner uns einmal erwischen. Die sind nämlich


Je weiter wir bei der Flucht kommen, desto stärker bewaffnet sind unsere menschlichen Widersacher. Neben Beschuss ist Feuer unsere größte Schwäche.


Benötigen wir Fähigkeiten, die eine unserer früheren Evolutionsstufen beherrscht, können wir einfach ein Stück Biomasse zurücklassen, um diesen Status Quo wieder herzustellen.



Zwischendurch dürfen wir in die Vergangenheit schauen und dort einen menschlichen Wissenschaftler spielen.

erstaunlich wehrhaft und rüsten im Laufe der Handlung ganz schön auf. Doch auch wir entwickeln uns stetig weiter! Immer, wenn wir einen weiteren Biogefahren-Tank finden, werden wir mit einer neuen Mutation belohnt. So werden wir nicht nur stetig größer, sondern erhalten auch neue Fähigkeiten, die zu sehr spektakulären Toden unserer Opfer führen. Während wir unsere Gegner von Anfang an greifen können, gehören Bodyslams und das Aufspießen fest zum späteren Angriffsrepertoire.

Hoch und runter auf der Evolutionsleiter

Der Clou dabei ist, dass wir mit jeder neuen und größeren Entwicklungsstufe die Fähigkeiten unserer kleineren Version abgeben müssen. Benötigen wir sie erneut, können wir Teile unserer Biomasse an bestimmten Gebieten ablegen und später wieder einsammeln. Mit unserem kleineren Körper erlangen wir auch die dazu gehörenden Fähigkeiten wieder. Das ist besonders wichtig für das große Aufgebot an Umgebungsrätseln in der Welt von Carrion. Das Konzept von gezielter Evolution und Degeneration bietet neben blutigen Kämpfen auch einige interessante Knobeleien, die nie zu schwierig sind und trotzdem anspruchsvoll genug, dass man sich selbst auf die Schulter klopfen möchte.

Nur auf der Durchreise

Ganz perfekt ist Carrion nicht, denn trotz der spaßigen Angriffe, die sich in ihrer Effektivität stetig steigern, und der interessanten Rätselpassagen, hat das Spiel auch ein paar kleine Schwächen. Durch das Fehlen einer Minimap verirrt man sich zwar nur selten, wenn es dann aber doch einmal passiert, hilft es wirklich nicht, dass alle Gebietsübergänge absolut gleich aussehen und auch immer im gleichen Stil geöffnet werden. Das sorgt mitunter für einige Längen im Spiel, die durch mehr Abwechslung in den ebenfalls immergleichen Zwischensequenzen sicherlich vermeidbar gewesen wären.

Die Hintergrundgeschichte unseres absonderlichen Protagonisten ist ebenfalls ein irritierender Punkt, der nicht ganz geklärt wird. Zu viele Fragen drängen sich uns auf, die nicht beantwortet werden. Dafür haben wir im Abspann viel Zeit zum Grübeln und Carrion schafft es so, einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Die besondere Stärke des Titels ist aber vor allem die tolle Atmosphäre. Als stetig wachsendes Monster fühlen wir uns überaus mächtig. Das grandiose Sounddesign untermalt unsere Bedrohlichkeit gekonnt: Unser Gurgeln, Knurren und Brüllen würde uns das Blut in den Adern gefrieren lassen, wären wir nicht selbst das Ungetüm.

Es sind die vielen kleinen Dinge, die uns in die Welt des Abenteuers eintauchen lassen. Jeder Schalter fühlt und hört sich schwer und mechanisch an, unter Wasser lauschen wir auf gedämpfte Töne und zerberstendes Holz kündet von großen Splittern, die massiven Schaden anrichten. Zuletzt überzeugt auch die Pixeloptik vollends. Obwohl ein großer Teil des Spiels aus Umgebungsrätseln besteht, die sich auch bei einem erneuten Durchgang nicht ändern, hat es einen gewissen Wiederspielwert. Sämtliche Mechaniken funktionieren so flüssig, dass man gar nicht mehr aufhören will und einfach des Herummonsterns wegen noch einmal loslegt. Die relativ kurze Spielzeit von fünf bis acht Stunden, je nachdem, wie sehr man sich ohne Minimap verliert, ist zwar knapp bemessen, dennoch ist Carrion ein absolut lohnender Titel, der zu begeistern weiß. ❑

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler



„Carrion beeindruckt mit tollen Ideen und ekligem ‚Helden'!"

Spannender Reverse-Horror, der mit atmosphärischen Horrorelementen begeistert. Als ausgesprochener Angsthase ist mir eigentlich jeder Horrortitel ein Graus. Reverse-Horror trifft da schon viel eher meinen Geschmack. Als Monster durch die Gegend zu streifen, gefürchtet von meinen Opfern und ungemein gefährlich: So mag ich das. Während die meisten Reverse-Horror-Spiele Humor einbauen oder meine Opfer so stark machen, dass ich gar nicht mehr so bedrohlich wirke, darf ich in Carrion bei absolut beklemmender Stimmung ganze Gruppen vernichten, ohne dass diese verstörende Situation ins Lächerliche gezogen wird. Besonders der Sound trägt zur Atmosphäre bei und macht mir immer wieder bewusst, in was für einem gruseligen Szenario ich mich eigentlich befinde, nur eben auf der Gewinnerseite. In der kurzen Spielzeit war ich fast durchweg begeistert und werde mir sicherlich noch öfter als furchterregendes Wesen meinen Weg durch das unterirdische Forschungslabor tentakeln.

PRO UND CONTRA

- ➕ Intuitive Steuerung
- ➕ Tolle Atmosphäre
- ➕ Fantastisches Sounddesign
- ➕ Immer neue Herausforderungen
- ➕ Neue Fähigkeiten laden zum Experimentieren ein
- ➕ Nie zu simpel oder zu schwierig
- ➕ Interessantes und spannendes Setting
- ➖ Eine Minimap wäre hilfreich gewesen
- ➖ Teils diffuse Story
- ➖ Ein paar Längen im Spiel





Mit jeder Stelle, die wir in der Welt mit unserer Biomasse markieren, kommen wir einen Schritt weiter zum nächsten Gebiet, wo wir von Neuem Grauen erregen.



Unwissend wähnen sich unsere Gegner, die Menschen, in Sicherheit, bevor wir sie mit unseren Tentakeln effektvoll und unter lautem Kreischen unschädlich machen.

Company of Crime

Genre: Strategie
Entwickler: Resistance Games
Hersteller: 1C Entertainment
Termin: 16. Juni 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

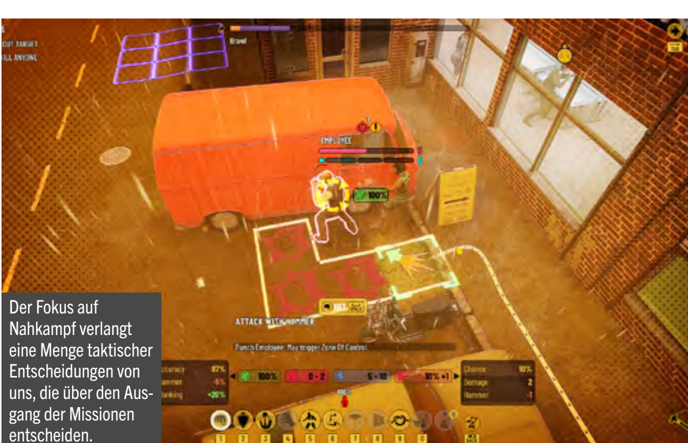
Das Flair Londons der 60er-Jahre trifft auf nahkampffokussierte Rundentaktik à la XCOM. Das Ergebnis birgt Potenzial und könnte so schön sein, büßt durch eine Reihe technischer Mängel aber an Qualität und Spielspaß ein.

Von: Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Das London der 60er-Jahre war vermutlich einer der unsichersten Orte, den man zur damaligen Zeit aufsuchen konnte. Zwischen jugendlichen Szenen wie den Rockern und Mods etablierte sich die Bandenkriminalität. Dieses Settings bedienen sich nun die Entwickler von Resistance Games, die mit dem XCOM-ähnlichen Titel Company of Crime frischen Wind in das Genre bringen wollen: durch einen Fokus auf Nahkampf, gepaart mit britischem Flair. Wir schreiben den 01. Juni 1964. Die Zwillinge Allie und Nate Clearwater haben beschlossen, sich von ihrer verarmten Herkunft loszusagen und ein neues Leben zu beginnen. Der Juwelier, den sie für dieses Vorhaben ausrauben wollen, hat da verständlicherweise triftige Einwände. Der als Tutorial fungierende erste Raub der Geschwister gestaltet sich recht gewalttätig. Die anfängliche Prügelei mit einem Mitarbeiter endet mit einem saftigen Tritt in die Weichteile des armen Kerls und auch dem Besitzer des Ladens geht es kaum besser. Und der eine Polizist, der es rechtzeitig in den Laden schafft, versaut die Festnahme. Doch obwohl die Zwillinge mit dem ersten Raub schon gut aufgestellt sind und sich mit dem Geld eine rechtschaffende Existenz aufbauen könnten, haben die beiden bereits andere Pläne: Ein kriminelles Imperium soll her.

Clearwater Gang

Zum Glück für uns, denn so entsteht ein spannendes Spielerlebnis aus Aufbaustrategie und taktischen Missionen à la XCOM. Als erstes dürfen wir neue Mitglieder für die Clearwater Gang rekrutieren. Aus vier verschiedenen Kategorien wählen wir unsere neuen Schläger, die allesamt mit unterschiedlichen Fähigkeiten daherkommen. Bei jedem Level-up können wir aus zwei weiteren Fähigkeiten wählen und die Bande so



Der Fokus auf Nahkampf verlangt eine Menge taktischer Entscheidungen von uns, die über den Ausgang der Missionen entscheiden.



Zum Abschluss einer jeden erfolgreichen Mission gibt's ein Pint inklusive Überblick zu allen Werten, die wir damit beeinflusst haben.



Zwischen den taktischen Missionen haushalten wir mit unseren Ressourcen, heuern Bandenmitglieder an oder planen den nächsten Raubüberfall.

an unser Spielverhalten anpassen. Natürlich ist die Arbeitskraft nicht kostenlos und so sind wir stets gezwungen, neue Einnahmequellen auszumachen. Die reichen von monatlichen Schutzgebühren und Raubüberfällen bis hin zu sehr feindlichen Ladenübernahmen, die uns ein dauerhaftes Einkommen sichern. Abhängig vom Geschäft, das wir übernehmen, erhalten wir zusätzliche Boni. So können wir mehr Leute für unsere Crew anheuern, neue Ausrüstung freischalten oder unser Ansehen in London beeinflussen.

Je nachdem was wir tun, steigern wir die Werte Respekt, Angst und Einfluss. Die brauchen wir, um besondere Aufgaben auszuführen oder die Polizei von unserer Fährte abzubringen. Mit jeder kriminellen Handlung steigt nämlich die Heat-Leiste. Überschreitet diese einen bestimmten Schwellenwert, beginnt die Polizei, Razzien durchzuführen und unsere Geschäfte zu stürmen.

Diese Sequenzen gestalten sich als echte Herausforderung und generell ist Scotland Yard unser erbittertster Widersacher. In jeder Mission wird über kurz oder lang die Polizei gerufen. Schaffen wir es nicht, vor Ablauf des Runden-Timers zu entkommen, müssen wir uns mit den Gesetzeshütern anlegen. Nehmen sie einen unserer Handlanger fest, landet dieser im Gefängnis, von wo wir ihn wieder freikaufen müssen.

Zur Faust greifen

Schaffen wir eine Mission nicht beim ersten Anlauf, können wir sie stets neu laden, was oft bitter nötig ist. Alle unsere Aktionen haben einen Chancenwert, an dem wir erkennen, wie erfolgsversprechend unsere nächste Handlung sein wird. Das funktioniert im Grunde ganz gut, kann aber zur Geduldsprobe ausarten, wenn mehrere 90-Prozent-Schläge ins Leere gehen. Mit Deckung arbeiten wir hingegen gar nicht. Zwar gibt es Schusswaffen, die verwenden wir, wenn überhaupt, aber nur selbst. Der Fokus von Company of Crime liegt ganz klar auf dem Nahkampf. So sind fast sämtliche Fähigkeiten auf den Kampf mit Fäusten und Knien ausgerichtet und haben das Ziel, unseren Gegner bewusstlos zu schlagen statt zu töten. Die anfänglich sehr taktischen Nahkämpfe verkommen mit den steigenden Werten unserer Schlägerbande allerdings schnell zu irrelevanten und zu leichten Fleißaufgaben. Auch das zu Beginn unserer kriminellen Laufbahn erforderliche Ressourcenmanagement verliert seine Bedeutung im späterem Spielverlauf, denn irgendwann ist einfach alles zur Genüge vorhanden. Auch Bandenkriege mit rivalisierenden Gangs bleiben eine kaum spürbare Bedrohung im Vergleich zur Polizei.

Wir sind die Polizei

Hat man genug von seinem kriminellen Dasein, kann man jederzeit eine neue Kampagne als Gesetzeshüter beginnen. Das reaktive Spielprinzip gründet darauf, dass wir eingreifen, sobald wir Verbrechen mitbekommen, statt selbst groß Pläne zu machen. Um Verbrechen aufzuklären, schicken wir Patrouillen in die Stadtteile Londons aus und können dann mit unserem Einsatztrupp zuschlagen. Auch hier dürfen wir im Prinzip keine Schusswaffen einsetzen, es sei denn, man schießt zuerst auf uns. Besondere Fähigkeiten, wie den Gegner festzunehmen, bereichern diese Zweitkampagne und machen sie zu einer eigenständigen Spielerfahrung. Der Fokus von Company of Crime liegt zwar klar auf dem Aufbau eines kriminellen Imperiums, der Abstecher auf die gute Seite der Macht lohnt aber dennoch.

Technische Mangelware?

Ein großes Problem sind die vielen kleinen technischen Mängel und ein umständliches Interface abseits der taktischen Kämpfe. Überall begegnen uns Bugs. So können wir bestimmte Gebäudefunktionen nicht benutzen, Fähigkeiten verhalten sich anders, als sie beschrieben werden und die KI verhält sich des Öfteren sehr unberechenbar. Ebenfalls als ungünstig erweist sich die Speicherfunktion. Wir können manuell einen Namen für unseren aktuellen Spielstand eingeben, beziehungweise müssen wir das. Tun wir es nicht, wird unser Speicherstand nämlich einfach von der Autosave-Funktion überschrieben. Im Prinzip kein Problem, würde das Spiel beim Start einer neuen Kampagne nicht den gleichen Speicherpunkt ebenso ungefragt überscheiben. Ein „Sind sie sich sicher?“ wäre da eine wenig originelle, aber durchaus sinnvolle Alternative gewesen, die uns das versehentliche Löschen unseres ersten Kampagnendurchlaufs erspart hätte. Dieses Problem steht sinnbildlich für das, was im Spiel generell falsch läuft: Fehlende Anleitung für den Spieler und unfertiges Spieldesign sorgen für Ärger. ❑

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler



„Die allgegenwärtigen technischen Mängel stören.“

Theoretisch ist Company of Crime ein gutes Spiel, das vor allem Liebhaber der britischen Lebensart begeistern dürfte. Das alleine ist natürlich noch kein Verkaufsargument und größere Storyhappen bekommen wir auch nur selten zu sehen. Das eigentlich gute Gameplay wird ständig gestört durch allerlei technische Fehler und das umständliche Interface, in dem wir ständig irgendwelche belanglosen Nachrichten wegklicken müssen. An mancher Stelle ist nicht ganz klar, ob die jeweilige Funktion einfach schlecht erklärt oder schlicht fehlerhaft ist – beides wäre keine Glanzleistung. Besonders schade ist das, weil das Spiel eigentlich sehr viel Spaß macht und der Fokus auf Nahkampf viele taktische Möglichkeiten zulässt, die über Deckung und Schießen hinausgehen. Mit etwas Glück wird es noch ein Update geben. Aktuell gehen einfach zu viele Frustmomente mit Company of Crime einher, die schlichtweg vermeidbar wären.

PRO UND CONTRA

- ➕ Toll inszeniertes Setting
- ➕ Verschiedene Gegnertypen und Gangs
- ➕ Taktisch herausforderndes Kampfsystem
- ➕ Zwei Kampagnen
- ➖ Viele technische Fehler
- ➖ Teilweise unberechenbare KI
- ➖ Wenig Langzeitmotivation
- ➖ Nerviges Strategie-Interface

WERTUNG **6**



Allie und Nate Clearwater sind es leid, am unteren Ende der Nahrungskette zu stehen. Der erste Schritt aus der Armut besteht im Raubüberfall des Juweliers, vor dem sie herumlungern.



Rocket **Arena**



Ein bisschen Fortnite, ein bisschen Super Smash Bros., eine Prise Rocket League und eine ganze Menge Explosionen – kann diese waghalsige Mischung gut gehen?

Genre: Action
Entwickler: Final Strike Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Juli 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Moritz Schmidtke & Lukas Schmid

Am 14. Juli 2020 veröffentlichte Final Strike Games zusammen mit Publisher Electronic Arts seinen ersten Titel: Rocket Arena, einen Arena-Shooter, der Jung und Alt ansprechen soll. Dabei kann man schon sagen: Für ein Erstlingswerk ist es gut gelungen. Doch ob der Shooter tatsächlich jeden begeistern kann, ist fraglich.

Raus aus meiner Arena!

In den Drei-gegen-Drei-Kämpfen des optisch an Fortnite erinnernden Shooters fliegen zwar viele Raketen durch die Luft, zu Tode kommt aber niemand. Das Spiel funktioniert eher wie Super Smash Bros. Es geht darum, unsere Gegner aus der Arena zu schießen und selbst möglichst drin zu bleiben. Erfolgreiche Angriffe füllen eine Schadensanzeige auf – ist diese vollständig gefüllt, dann reicht ein Schuss, um den Gegner hinauszuschleudern. Auch dann erleben wir nicht den Tod des Recken, sondern er wird wieder in die Arena geflogen und kann erneut loslegen. Zunächst einmal entschärft das die Brutalität. Zum anderen fühlt sich das Spiel somit sehr nahtlos an. Dadurch, dass wir nicht untätig auf einen Respawn warten oder wie bei anderen Multiplayer-Titeln lange unserem Team zusehen müssen, kommt wenig Frust auf.

Lasst uns Helden sein

Vor jedem Match haben wir die Wahl zwischen zehn Helden. Diese sehen nicht nur grundverschieden aus, auch in ihrer Funktionsweise heben sie sich voneinander ab. Während Pirat Blastbeard etwa mit Kanonenkugeln schießt, die in hohem Bogen langsam auf unsere Gegner zufliegen, wirft die Zauberin Mysteen Karten, mit der Armbrust-Schützin Kayi laden wir einen Angriff für einen präzisen Schuss auf. Doch nicht nur die Projektile der Primärangriffe sind individuell gestaltet.

So können wir mit Blastbeard eine Druckwelle erzeugen, mit Mysteen eine Kopie von uns erschaffen, mit dem Abenteurer Boone in einen Scharfschützen-Modus wechseln oder als Dschungel-Kriegerin Izell mit einem Speer schnell unseren Feinden entgegenpreschen. Die sehr unterschiedliche Handhabung der Helden sorgt in den ersten Stunden für viel Abwechslung. Wer zudem etwas über die Geschichte der Welt und der Figuren lernen möchte, der kann diese im Menü nachlesen.

Einzeltraining

Der Abschluss von Matches bringt uns Erfahrungspunkte, durch die der gespielte Recke im Rang aufsteigt. Spielt man also die ganze



Insgesamt können wir uns zwischen zehn unterschiedlichen Helden entscheiden, die sich all sehr voneinander unterscheiden.



Im Modus Schatzsuche jagen wir Münzen und einer Truhe hinterher. Wer die meisten Münzen sammelt, entscheidet die Runde für sich.



Abwechslung wird auch im Raketenball geboten. Hier müssen wir einen Ball ergattern und damit das gegnerische Tor treffen.

Zeit über dieselbe Figur, dann kann man mit dieser schnell ein hohes Level erreichen. Benutzt man allerdings alle Charaktere gleichmäßig, dann kommt man in Sachen Fortschritt eher mühsam voran. Durch das Aufleveln der Charaktere schalten wir unter anderem kosmetische Gegenstände wie zusätzliche Banner und Muster für unser Totem frei, das nur vor und nach einem Match hinter uns zu sehen ist. Die kosmetischen Items müssen für jeden Helden separat freigeschaltet werden.

Viel wichtiger sind aber die verschiedenen Artefakte, mit denen wir unsere Recken ausrüsten können. Diese verleihen uns unterschiedliche Boni. So kann das Artefakt „Wackeliger Kanister“ etwa dafür sorgen, dass sich unser verursachter Schaden erhöht, wenn sich unsere eigene Schadensanzeige füllt. Die angelegten Artefakte leveln unabhängig vom Helden-Level mit. Wackeliger Kanister startet etwa mit einem Schadensbonus von maximal 8,0 Prozent, auf Level 3 sind es dann 10,0 Prozent. Das ist zwar kein großer Bonus, doch immerhin gibt es dadurch keine großen Balancing-Probleme. Alle Artefakte können mit allen Figuren genutzt werden, sobald sie einmal freigeschaltet sind und auch der Level des Items bleibt bei einem Wechsel vorhanden.

Modi-Roulette

Wir haben die Auswahl zwischen drei unterschiedlichen Match-Modi: Social Arena, Knockout und Angriff der Raket-O-Boter. Knockout ist ein Deathmatch-Modus, bei dem das Team, das die meisten Knockouts erzielt, den Sieg erringt. Angriff der Raket-O-Boter ist eine Art Hordemodus, in dem wir mit zwei Mitspielern eine bestimmte Anzahl von KI-Gegnern aus dem Ring befördern müssen. Hierfür hat jeder Spieler drei Leben, sind diese verwirkt, ist das Spiel verloren. Dieser Modus ist allerdings sehr leicht und könnte gerne anspruchsvoller werden. Wirklich spaßig wird es in der Social Arena. Hier werden wir auf eine zufällig ausgewählte Map geworfen, auf der wir in einem zufällig ausgewürfelten Match um den Sieg kämpfen.

In der Social Arena gibt es einige verschiedene Match-Arten, wie etwa Raketenball, Mega-Rakete oder Schatzsuche. In einem Raketenball-Match spawnt ein Ball in der Mitte der Karte, der von jedem Charakter aufgenommen und geworfen werden kann. Ziel ist es, das gegnerische Tor zu treffen und den eigenen Kasten sauber zu halten. Mega-Rakete ist eine eher klassische Domination-Variante, bei dem ein bestimmter Bereich von unserem Team erobert werden muss. In Schatzsuche geht es darum, auf dem Spielfeld möglichst viele Münzen einzusammeln. Das Team, das als erstes 250 Münzen erreicht, gewinnt das Spiel. Regelmäßig gibt es hier eine Schatzkisten-Runde, in der eine Truhe erscheint. Derjenige, der diese aufhebt, bekommt fortwährend Münzen für sein Team, bis er abgeschossen wird und eine andere Figur die Truhe ergattert.

Schnell wird beim Herumprobieren mit den Figuren klar, dass einige in bestimmten Modi dominieren. Die Heldinnen Amphora und Rev sind hier gute Beispiele. Rev surft auf einem Hoverboard, wodurch sie sich schneller bewegen kann als viele andere, Amphora kann unter den Boden tauchen und ist kurzzeitig unverwundbar. Damit eignen sich die beiden perfekt, um im Raketenball die Kugel blitzschnell zu ergattern. Währenddessen ist Blastbeard mit seiner Druckwelle gut dazu geeignet, um in Mega-Rakete den zu erobernden Bereich freizuhalten.

Die Problemzonen

Im Matchmaking muss man Geduld beweisen. Bis wir eine Runde starten konnten, warteten wir oft mehrere Minuten, vor allem im Knockout mussten wir häufig sehr lange ausharren. Oft ist eine Runde aber schon nach kurzer Zeit vorbei, weshalb sich der Gameplay-Loop lahm anfühlt. Und das ist leider auch nicht das einzige Problem.

Oft wurden wir mit Charakteren in ein Match gesteckt, die bereits ein hohes Level hatten. Als blutige Anfänger guckten wir da natürlich in die Röhre. Somit gestalteten sich die ersten Anläufe frustrierend, zumal erfahrene Gegner die Maps in- und auswendig kannten und uns durch Raketensprünge ziemlich easy austricksten. Darüber hinaus müssen sich neue Spieler an die Steuerung gewöhnen. Rocket Arena ist kein schneller Shooter wie Destiny, die Raketen fliegen langsam und einen guten Treffer zu landen, erfordert Übung.

Natürlich dürfen auch Mikrotransaktionen nicht fehlen. Positiv ist zumindest, dass diese sich auf Costmetics beschränken. Doch ist die Preisgestaltung im Shop ziemlich frech. Ein Outfit für Blastbeard bekommen wir etwa für rund 8 Euro. Zwar ist es auch möglich, sich die Punkte für den Kauf zu erspielen, das dauert aber eine Weile.

Selbstverständlich ist jedem selbst überlassen, ob ein Outfit wirklich 8 Euro wert ist. Bei einem Spiel, das auf PC, PS4 und Xbox One immerhin 30 Euro kostet, ist diese Art von Geschäftsmodell allerdings schon bedenklich, unabhängig davon, ob es eine „optionale“ Freischaltemethode gibt. ❑

MEINE MEINUNG

Moritz Schmidtke



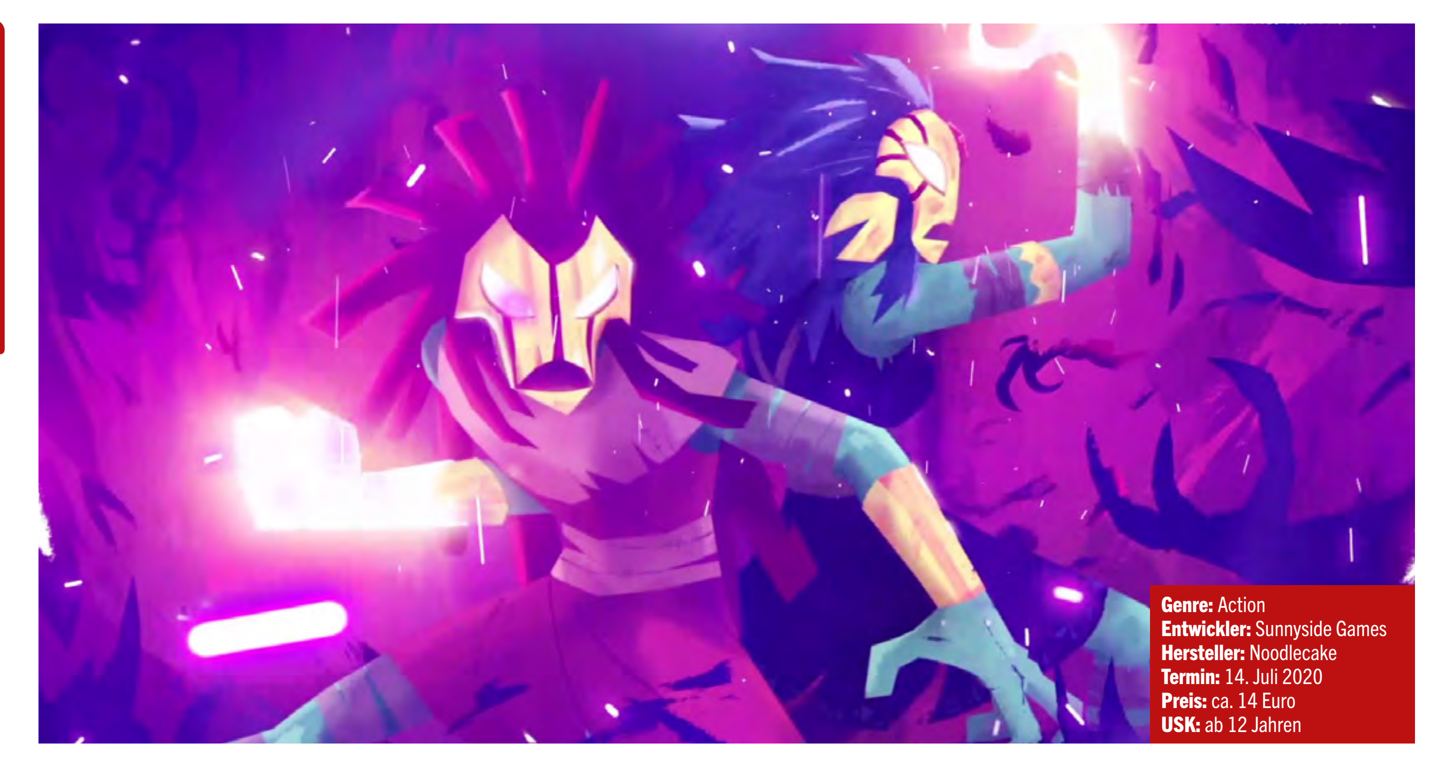
„Nett, verliert aber durch seltsames Matchmaking & Mikrotransaktionen an Spaß.“

Rocket Arena ist zwar ein netter kleiner Leckerbissen, aber nichts für eine feste Beziehung. Das Spiel hat mir, nachdem ich anfangs aufgrund der Fortnite-Optik und wegen des sehr unbarmherzigen Einstiegs skeptisch war, doch sehr gut gefallen. Die abwechslungsreichen Modi machen ziemlich Laune und auch das Ausprobieren der verschiedenen Charaktere hält einen am Anfang ganz gut bei der Stange. Doch leider ist das alles ziemlich schnell vorbei. Irgendwann hat man jeden Modus gespielt und jeden Charakter getestet, und dann bleibt leider nicht mehr viel übrig. An wirklicher Langzeitmotivation mangelt es hier leider, freischaltbare Artefakte mit minimalen Buffs und Cosmetics sind zwar eine nette Sache, damit ist das Rad aber auch nicht neu erfunden. Ich bezweifle daher leider, dass aus Rocket Arena so ein Dauerbrenner wird, wie aus den offensichtlichen Vorbildern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zehn Charaktere, sehr individuell designt
- ➕ Alle Figuren spielen sich unterschiedlich
- ➕ Keine Spielverzögerung durch Respawn-Zeiten
- ➕ Optisch ansprechend, wenn man es gerne bunt mag
- ➕ Einige unterschiedliche Modi
- ➖ Teilweise langes Matchmaking
- ➖ Ziemlich kurze Matches
- ➖ Teure Mikrotransaktionen für banale Cosmetics
- ➖ Maps recht klein
- ➖ Schüsse fühlen sich unpräzise an





Genre: Action
Entwickler: Sunnyside Games
Hersteller: Noodlecake
Termin: 14. Juli 2020
Preis: ca. 14 Euro
USK: ab 12 Jahren

Towaga **Among Shadows**

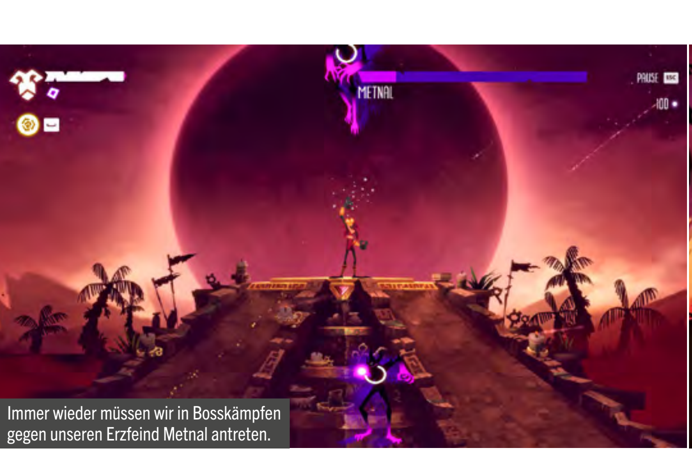
Von: Judith Carl
& Maria Beyer-Fistrich

Wo Licht ist, ist auch Schatten: Was erwartet uns in diesem Arcade-Shooter in einer zauberhaften Welt voller Monster und Magie?

In Towaga schlüpft man in die Rolle des jungen Lichtbringers Chimù, der von seinem geheimnisvollen, spirituellen Meister Kurro, auch Bärenvogel genannt, auf eine Mission geschickt wird: Er soll Monster bekämpfen und geknechtete Seelen befreien, um die Finsternis zu besiegen. Diese Schlacht bestreitet man entweder in simpel aufgebauten, arcadeartigen Shooter-Levels, im Endlosmodus oder im Multiplayer. Ein klassischer Kampf Gut gegen Böse mit einem schrulligen Lehrmeister, den ständigen Versuchungen durch die dunkle Seite ausgesetzt – kein Wunder, dass man an Star Wars denken muss. Die fantastische Welt von Towaga besitzt jedoch ihren ganz eigenen Charme. Für Nintendo Switch und Apple Arcade ist das Spiel bereits erschienen – wir nahmen für euch die PC-Version unter die Lupe, die seit dem 14. Juli auf Steam erhältlich ist.

Dunkel die andere Seite ist

Bereits auf den ersten Blick lässt sich eines nicht verleugnen: das Spiel ist wunderschön. Der bezaubernde Art-Style spielt auf besondere Weise mit dem Gegensatz zwischen Licht und Schatten. Immer wieder leuchtet uns aus den detailverliebten, handgemalten Hintergrundbildern der Schein einer Laterne oder das Funkeln eines Augenpaares entgegen, ganz im Kontrast zu der dunkel gehaltenen Umgebung in lila, rot und schwarz. In diese Welt aus hell und dunkel wird man ohne große Erklärung hineingeworfen: Chimù finden sich in der schummrigen Kammer seines Meisters Kurro wieder. Dieser kommuniziert zwar mit unserer Hauptfigur, allerdings nur so viel wie nötig. Synchronisiert ist der Text nicht, man hört nur ein paar krächzende Laute in einer geheimnisvollen Sprache und kann sich dann durch Untertitel klicken. Die Dialoge sind jedoch ohnehin auf das Nötigste reduziert. Zwar mag die Unwissenheit zu Beginn des Spiels im ersten Moment irritieren, sie stimmt einen jedoch auch perfekt auf die mysteriöse Atmosphäre der Welt ein. Insgesamt trifft Towaga mit geheimnisvollen, oft etwas merkwürdig anmutenden Figuren, detailverliebten Backgrounds und comichaften, kleinen Monstern wunderbar den Ton zwischen niedlich und düster. Besonders sticht zudem die Hintergrundmusik heraus, die das Setting teils rätselhaft, teils exotisch-temperamentvoll perfekt untermalt.



Immer wieder müssen wir in Bosskämpfen gegen unseren Erzfeind Metnal antreten.



Licht und Dunkelheit spielen auch im Art-Style des Spiels eine große Rolle.

Mund-Nase-Bedeckung ist Pflicht

Man erfährt zu Beginn also nicht viel über die Spielwelt, das macht aber nichts, denn Towaga baut darauf auf, die Wissenslücken Schritt für Schritt in kleinen Dosen zu schließen. Das funktioniert mit Hilfe von kurzen Dialogen (oder eher Monologen, der gute Chimù spricht nämlich nicht, sondern lässt sich höchstens zutexten) und von Sammelobjekten aus der Welt von Towaga. Nach abgeschlossenen Levels findet man immer wieder neue Items, darunter Tagebucheinträge, Ritualgegenstände und Erinnerungsfetzen, die man im Inventar genauer betrachten kann. Das Spiel hält hier erneut ausgesprochen gut die Waage, denn die Texte zu den Sammelobjekten sind informativ aber trotzdem kurz und knackig – man ist nie genervt von der Menge des Inputs. So lernt man mithilfe der Gegenstände Schritt für Schritt mehr über die Lichtreligion unserer Hauptfigur und über unseren Antagonisten oder besser: über seine „skywalkereske“ Entstehungsgeschichte. Wir lesen von Verrat, von religiösen Zweifeln, von Fanatismus und Versuchung. Die geheimnisvollen Erinnerungsfetzen, die man ebenfalls nach abgeschlossenen Levels finden kann, sind ergänzend dazu kurze, verheißungsvolle Teaser, die uns noch etwas tiefer in das Towaga-Setting hineinziehen. Dass die Figuren der Spielwelt Masken tragen müssen, liefert aktuell noch zusätzliches Identifikationspotential. Natürlich präsentieren Sunnyside Games in Towaga keinen Epos an Backgroundstory, den man in eine mehrteilige Fantasyreihe packen könnte, es ist schließlich noch immer ein Arcade-Shooter. Die Narration besitzt aber dennoch mehr tiefe, als man von einem Spiel dieses Genres vielleicht erwarten würde. Storyfans, die nicht nur auf ein nettes Gameplay, sondern auch auf ein immersives Setting achten, werden vom Weltenbau des Shooters positiv überrascht sein. Das anfängliche Versprechen von Tiefgründigkeit wird jedoch nicht ganz erfüllt, denn am Ende der Episode 2 (das 3. Kapitel ist bisher leider noch nicht erschienen), bleiben viele Fragen offen und die angedeutete Tiefe der Backstory kommt nicht ganz zum Tragen: trotz aller religiösen Zweifel und Versuchungen bleiben die Guten gut und die Bösen bleiben böse. Diese simple Auflösung wirkt nach all den aufgeworfenen Fragen und Kontroversen leider etwas schwarz-weiß. Bisher, denn ein 3. Teil des Storymodus soll noch kommen.

Nur noch ein Versuch! Wirklich!

Towaga ist also hübsch anzusehen und besitzt eine nette Hintergrundgeschichte, die aber eher als schmückendes Beiwerk zum eigentlichen Gameplay dient, denn essenziell ist das Lesen der Hintergrundinfos nicht und schlägt sich kaum auf das Spielprinzip nieder. Wir können im Spiel nicht vom Bösen versucht werden oder die gesammelten Ritualgegenstände nutzen, wir sind einfach nur eine 2D-Figur, die sich mit Feuerstrahlen von Level zu Level schießt. Die Aufmachung von Towaga ist Indie-typisch, das Gameplay ist klassisch. In gewohnter Arcade-Manier beginnt der Storymodus mit einfach aufgebauten Shoot-em-Up-Levels. Die Spielfigur seht in der Mitte des Kampffeldes, während Monster auf sie einstürzen, die es mit Magie zu rösten gilt. Dazu muss man den Mauszeiger gedrückt halten und mit einem Feuerstrahl die passende Richtung zielen. Mit der Leertaste kann man zudem Zauber abschießen, die man im Laufe der Kampagne erlernt. Von jedem zerstörten Monster sammelt man Seelen, die man in Form von Punkten für Fähigkeiten oder Kostüme ausgeben kann. Zudem beinhaltet das Spiel noch Fluglevel, in denen man die Figur mit der Tastatur über den Himmel bewegen kann. Das ist eigentlich auch schon alles, denn viel mehr kann man in einem Kampf nicht machen. Ziemlich simpel, vielleicht ein wenig zu simpel. Das unkomplizierte Gameplay sorgt zwar dafür, dass man schnell ins Spiel kommt, es gibt dadurch aber auch nur wenige Funktionen im Kampf. Gerade die ersten Level im Storymodus sind extrem einfach. Man kann zu Beginn nicht viel mehr machen als wild mit dem Feuerstahl durch die Gegend wedeln, besonders da die Kämpfe bei großen Gegnergruppen ziemlich unübersichtlich werden. Das ändert sich auch im Laufe des Spiels kaum, nur der Schwierigkeitsgrat nimmt schnell etwas zu. Wirklich schwer ist das Spiel im Storymodus allerdings nicht, besonders für Arcade-Fans, die härtere Nüsse gewöhnt sind. Als Anfänger muss man manche Level vielleicht ein-, zweimal wiederholen, zum Haareraufen ist es jedoch nie. Im ersten Kapitel gibt es zwei Schwierigkeitsstufen: normal oder herausfordernd. Der normale Modus ist an vielen Stellen beinahe unterfordernd: Besonders in den ersten Levels kann man schon kurz wegdösen, ohne zu verlieren. Nach geringer Spielpraxis und mit ein paar gesteigerten Skills ist allerdings „herausfordernd“ auch keine allzu große Herausforderung mehr. Selbst unter den wenigen Bosskämpfen sind kaum welche, die knackig sind. Das Balancing ist also teilweise etwas unausgewogen, gerade für diejenigen, die viel Arcade-Erfahrung haben. Das zweite Kapitel besitzt gar keine Schwierigkeitsstufen mehr und stellt für geschickte Finger durchweg kein großes Problem dar. Das mag entspannt sein, eine Herausforderung ist es aber nicht. Im Gegensatz dazu ist der Survival-Modus ausgesprochen schwer und man muss erst einige Punkte in Skill-Verbesserungen umsetzen, um länger zu überleben. Schafft man es aber, die ersten Minuten gegen die Monsterhorden zu bestehen, kann schnell ein gewisser Suchtfaktor eintreten und man versucht immer und immer wieder, doch etwas länger durchzuhalten. Insgesamt ist das Gameplay einsteigerfreundlich und kann einen durchaus in den Bann ziehen, allerdings ist es nicht besonders abwechslungsreich. Eine wirkliche Spieltaktik lässt sich in Towaga kaum entwickeln, denn es gibt so gut wie keine Kampffertigkeiten, die man geschickt einsetzen muss. Im Flugmodus ist es eher möglich, durch die Tastensteuerung eine bestimmte Flucht- oder Angriffsstrategie zu entwickeln, aber auch nur bedingt. Auf dem Kampffeld mit vielen Monstern verliert man zudem sehr schnell den Überblick vor lauter Flattern und Blinken – häufig läuft es beim wilden Herumschießen doch wieder auf Buttonmashing und den guten, alten Zufall heraus. Obwohl Towaga durchaus auch auf Gamepad-Steuerung ausgelegt ist, wirkt die Bedienung damit sogar noch ein wenig unkontrollierter, diese Variante ist daher nicht empfehlenswert. ❑

Lehrmeister Kurro plagt sich mit typischen Alltagsproblemen.

MEINE MEINUNG

Judith Carl



„Kein Arcade-Leuchtfeuer, aber ein charmanter Spaß“

Towaga erfindet in Sachen Gameplay mit Sicherheit das Rad nicht neu, wer jedoch nicht nach komplexen Spielmechaniken, sondern nach einem unterhaltsamen Gelegenheitsabenteuer sucht, wird von dem wunderbaren Stil und der dichten, atmosphärischen Welt positiv überrascht sein. Die geheimnisvolle Hintergrundgeschichte, geschickt verpackt in Sammelgegenständen, wirkt eher ungewöhnlich für ein Arcade-Game, hat für mich als Storyfan aber gut funktioniert. Tatsächlich haben mich Plot und Worldbuilding besser unterhalten und gefesselt als das Spielprinzip, ich bin aber auch kein Arcade-Veteran. Für alle, die keine Story-Fanatiker sind, ist die Handlung dezent genug eingestreut, um nicht nervig zu werden oder das Gameplay zu überlagern. Da selbst ich (oft auch im herausfordernden Modus) nicht allzu viel zu knabbern hatte, könnten sich Arcade-Profis in den Levels allerdings unterfordert fühlen. Denen sei am ehesten der durchaus knackige Endlosmodus ans Herz gelegt. Das Spielprinzip hat mich insgesamt nicht komplett überzeugt, ich hätte mir etwas mehr Features und vielleicht ein paar Schwierigkeitsstufen mehr gewünscht. Auch das Hochskillen der Hauptfigur geht fast zu schnell. Der Art-Style, die Welt und die Hintergrundstory waren dagegen so charmant, dass mich Towaga dennoch bezaubert hat und im Survivalmodus versuche ich noch immer verbissen, mich zu verbessern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einfaches Spielprinzip
- ➕ Leichte Steuerung
- ➕ Wunderschöner Art-Style
- ➕ Detailverliebte Hintergründe
- ➕ Mitreißende Musik
- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➖ Kurze Story
- ➖ Gameplay etwas simpel
- ➖ Unübersichtliche Kämpfe
- ➖ Skills sind schnell ausgeschöpft
- ➖ Unausgeglichene Bosskämpfe





Genre: Simulation
Entwickler: Natsume
Hersteller: Marvelous Europe
Termin: 14. Juli 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

Story of Seasons: **Friends of Mineral Town**

Es ist immer wieder schön, alte Freunde zu treffen! Oder? Wir haben uns die Neuauflage von Story of Seasons zu Gemüte geführt, hier kommt der Test des Klassikers im neuen Gewand.

Von: Katharina Pache

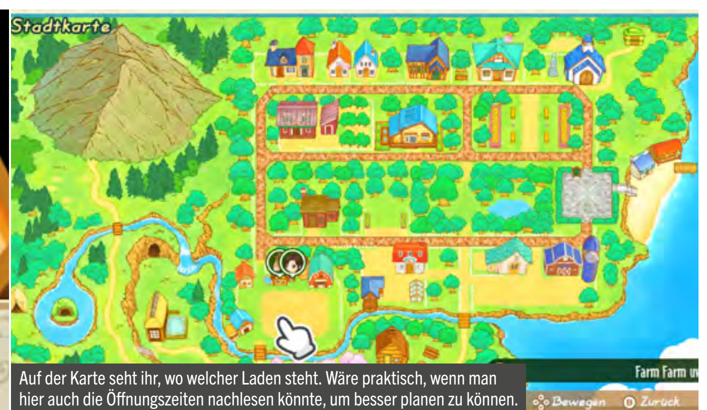
Die Vorgeschichte von Friends of Mineral Town hier ganz aufzurollen, wäre etwas ausufernd, deshalb nur ganz kurz zusammengefasst: Das Original aus dem Jahre 2004 für Game Boy Advance ist selbst nur eine Art Neuauflage von noch älteren Serienteilen, das Remake hört nun auf den Namen Story of Seasons, weil die Namensrechte von Harvest Moon beim Publisher statt beim Entwickler liegen, aber die frische Umsetzung für PC und Switch stammt vom Originalstudio. Nun ist das aus dem Wege und wir können uns für den Test dem gemütlichen Farmerleben widmen – das manchmal gar nicht so gemütlich ist!

Frisch vom Euter

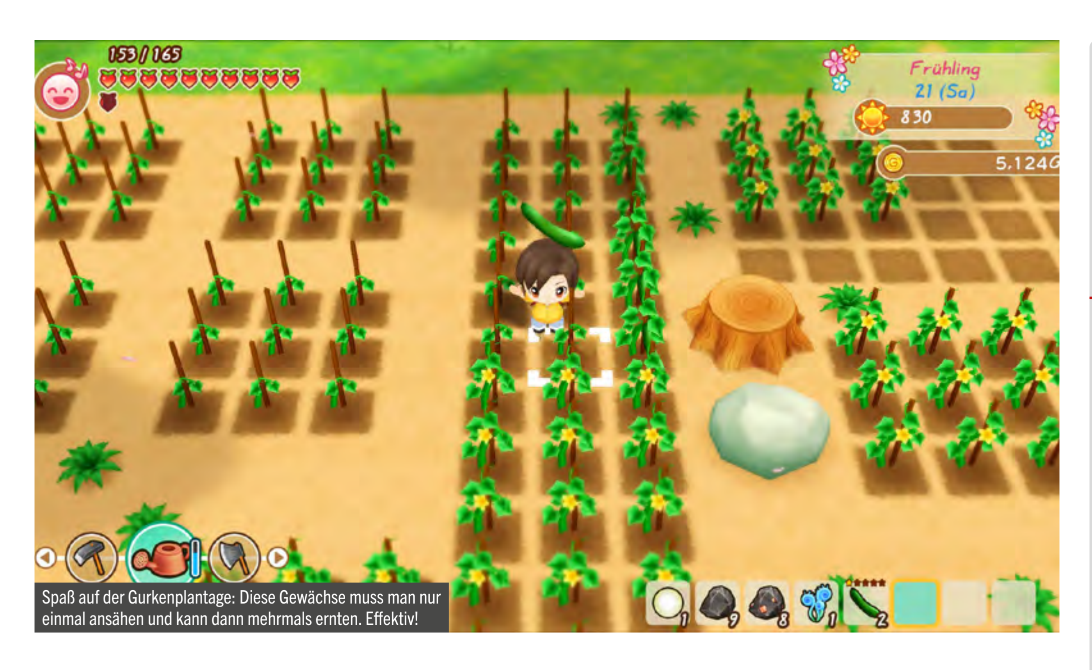
Inhaltlich gibt es einige Änderungen im Vergleich zur portablen Fassung vor über 15 Jahren. So stehen zwei neue Heiratskandidaten (ein Mann, eine Frau) zur Wahl, es gibt keine Rivalen mehr, die euch die Angebeteten wegschnappen, dafür dürfen wir nun heiraten, wen wir wollen und sind somit nicht mehr zur Heterosexualität gezwungen. Besonders angenehm für junge Spieler oder alle, die viel Wert auf Komfort legen, ist die Möglichkeit, beim Spielstart den leichten Schwierigkeitsgrad festzulegen. Dann beginnt das Landleben gleich mit einem komfortablen Finanzpolster, und das Freundschaftslevel der Dorfnachbarn steigt schneller als im normalen Modus, welcher wiederum das Spielerlebnis des Originals liefert. Dazu kommen neue Tierarten wie Alpakas oder Kaffeekühe (dreimal dürft ihr raten, was ihr erhaltet, wenn ihr sie melkt) sowie zusätzliche Haustieroptionen, mehrere Saveslots, freies Speichern und Laden, zusätzliche Dorfveranstaltungen, angepasste Mini-Games, Quality-of-Life-Features wie stapelbare Items, mehr Aufzüge in der Mine, ein neuer Park in der Stadt, frische Gemüse- und Obstsorten zum Anbauen, die Möglichkeit, den Charakter umzu-



Die Wichtel leben in einer Hütte oben rechts neben der Kirche. Sie helfen euch bei euren Farmarbeiten, wenn ihr eure Freundschaft zu ihnen gestärkt habt.



Auf der Karte seht ihr, wo welcher Laden steht. Wäre praktisch, wenn man hier auch die Öffnungszeiten nachlesen könnte, um besser planen zu können.



Spaß auf der Gurkenplantage: Diese Gewächse muss man nur einmal ansähen und kann dann mehrmals ernten. Effektiv!

ziehen und so weiter. Bis auf den Wegfall der Rivalen, die Spannung ins Original brachten, sind all diese Anpassungen sehr willkommen und sorgen dafür, dass Story of Seasons sich im Jahr 2020 zwar klassisch, aber nicht zu angestaubt anfühlt. Technisch gibt es nichts zu meckern, das Spiel läuft flüssig und sauber, allerdings wäre optisch mehr drin gewesen als der schlichte 3D-Look mit wenig Details, sich stapelnden Tieren (die Vierbeiner scheinen keine Kollisionsabfrage zu haben) und ein paar ziemlich leer wirkenden Bereichen in der Umwelt. Der Charme ist aber, trotz der einfachen Grafik, die eher an Tablet- und 3DS-Spiele erinnert als an ein modernes Game, einigermaßen intakt geblieben. Eine deutlich hübschere, thematisch ähnliche Alterative ist Story of Seasons: Doraemon, das mit ansprechender Aquarelloptik aufwartet. Eine Umsetzung in Pixeloptik wiederum hätte vermutlich für noch mehr Ähnlichkeit zum Genreprimus Stardew Valley gesorgt, mit dem Story of Seasons ebenfalls konkurriert. Zwar ist der beliebte Indie-Titel jünger als Friends of Mineral Town und ließ sich an sehr vielen Stellen offensichtlich beim Original inspirieren, er setzt die ganze Farmsimulationsthematik aber runder, vielfältiger und besser um – da kann Story of Seasons: Friends of Mineral Town nicht mithalten.

Die alte Dorfclique

Das heißt aber nicht, dass die Neuauflage des Klassikers Friends of Mineral Town misslungen ist. Es setzt eben andere Akzente und hat schon einige Jahre auf dem Buckel, geringere Komplexität kommt zudem den jüngeren Spielern entgegen. Der bekannte Gameplay-Kreislauf funktioniert auch heute noch einwandfrei: Tiere versorgen, Felder bestellen (oder dafür die nützlichen Wichtel einspannen) Erledigungen machen, mit den Nachbarn reden, einkaufen, in der Mine Erze schürfen, ins Bett gehen, und wieder von vorne. Solltet ihr schon auf dem Game Boy Advance eure Farm bewirtschaftet haben, wird das Remake bei euch sicherlich angenehm warme Nostalgiegefühle auslösen. In diesem Fall ist auch nicht so wichtig, dass sich das Genre seit 2004 weiterentwickelt hat. Von den Charakteren und der Story sollte man sich dementsprechend nicht zu viel erwarten: Wie üblich kommt ihr in Besitz der Farm, nachdem euer Opa verstorben ist, die Persönlichkeiten der Dorfbewohner sind relativ klischeehaft, aber es fällt leicht, Sympathien für sie zu entwickeln. Wer sich am wohlsten fühlt, wenn es meditativ zugeht, für den könnte Friends of Mineral Town an mancher Stelle allerdings sogar etwas zu stressig sein – die Zeit vergeht wirklich rasch, die Ausdauerleiste sinkt anfangs schnell, die Öffnungszeiten der Geschäfte im Dorf sind teilweise unpraktisch und das Steineklopfen in der Mine ist ohne Monsterverhauen nicht halb so interessant. Trotzdem, irgendwie fühlt es sich an, als würde man bei Story of Seasons: Friends of Mineral Town nach vielen Jahren wieder heimkommen und erfreut feststellen, dass vieles noch beim Alten ist. Die Freunde sehen inzwischen anders aus (und tragen andere Namen), sind aber nach wie vor sehr liebenswert. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Schlichte Umsetzung eines niedlichen Klassikers: auch heute noch eine solide Simulation."

Optisch hätte ich mir mehr erwartet, der Inhalt ist aber als Nostalgiker genau richtig. Manchmal sind es die Kleinigkeiten, die aus einem ordentlichen Spiel ein gutes Spiel machen. Zum Beispiel zusätzliche Animationen, Momente eben, in denen man merkt, dass das Entwicklerteam mehr als das Nötigste gewerkelt hat. In dieser Hinsicht zeigt sich die Neuauflage von Friends of Mineral Town zwar eher als Dienst nach Vorschrift denn als Herzensprojekt, glücklicherweise verfügt die Neuauflage dennoch über ausreichend Charme, um die Schlichtheit der Umsetzung auszubügeln. Ihr kennt Stardew Valley bereits in- und auswendig, habt Lust auf mehr Farmerleben oder das Original damals geliebt? Dann kann ich euch Story of Seasons: Friends of Mineral Town nur ans Herz legen. Dank neuer Heiratskandidaten und vielen sinnvollen Verbesserungen bietet das Abenteuer genug Neuerungen, um auch alte Hasen bei Stange zu halten. Wie gut, dass man endlich auch die Mittelstellen von Feldern gießen kann und sie nicht freilassen muss!

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne Neuerungen (Haustiere, Pflanzen usw.)
- ➕ Sinnvolle Verbesserungen
- ➕ Farming-Simulation nach klassischer Machart
- ➕ Sympathische NPCs
- ➕ Motiviert lange Zeit
- ➖ Verzicht auf Rivalen nimmt Spannung aus dem Dating
- ➖ Niedliche, aber sehr schlichte Grafik
- ➖ Schnell vergehende Ingame-Zeit





Jennifer ist die neue weibliche Dating-Option im Remake. Wir haben die Gute mit ihrem seltsamen Esoterik-Gelaber aber erstmal auflaufen lassen.



Ist sie nicht niedlich? Kühe existieren im Remake in verschiedenen „Geschmacksrichtungen". Diese Züchtung gibt Erdbeermilch. Noch ist sie aber ein Kalb.

ROCK OF AGES III MAKE & BREAK

Genre: Strategie/Action
Entwickler: Ace Team
Hersteller: Modus Games
Termin: 21. Juli 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 0 Jahren

Das Motto „Make and Break" ist im dritten Teil der beliebten Rock-of-Ages-Reihe Programm.

Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Seit dem Jahr 2011 bereichert das chilenische Indie-Studio Ace Team, bestehend aus den Brüdern Andres, Carlos und Edmundo Bordeu (daher auch der Name Ace, die Anfangsbuchstaben der Vornamen), die Videospielwelt mit seiner absurd-komischen Spielereihe Rock of Ages. Der bunte Genre-Mix aus Tower Defense und Racing erfreut sich durch seinen skurrilen Humor im Monty-Python-Stil und die kreativen Levels großer Beliebtheit in der Videospielgemeinde. Satte sechs Jahre mussten vergehen, bis die Spieler nach dem ersten Teil in den Genuss des Nachfolgers mit dem Zusatztitel Bigger and Boulder kommen durften. Der Abstand zum dritten Teil betrug dafür nur drei kurze Jahre. Mit dem neuen Publisher Modus Games im Schlepptau, ging die Entwicklung von Rock of Ages 3: Make & Break anscheinend deutlich schneller voran. Durch die verkürzte Wartezeit fällt der Unterschied zum Vorgänger aber dementsprechend deutlich kleiner aus als zuvor. Wir haben uns angesehen, wie absurd die neue Reise durch die Kunst- und Menschheitsgeschichte ausfällt und welche Neuerungen in dem verrückten Titel stecken.

Ein rollender Stein setzt kein Moos an

Man könnte meinen, nach zwei Reisen durch die Zeitgeschichte dürften den Entwicklern von Ace Team langsam die Inspirationsquellen ausgehen. Mit den mythologischen Figuren Sisyphus und Atlas konnten wir bereits historisch relevante Persönlichkeiten wie Van Gogh oder Ivan der Schreckliche zu chaotischen Duellen mit unserem Felsen der Zeitalter herausfordern. Sogar ein Tischkickerduell mit Gott persönlich war dabei – wie soll man das denn bitte toppen? Im dritten Teil schlüpfen wir in die Stiefel von Elpenor, einem eher zweitrangigen Gefährten des Odysseus. Der Kampf mit dem Zyklopen läuft gehörig schief und so kommt es, dass wir wegen eines missglückten Zauber von Poseidon im Strudel der Zeit gefangen sind. Fortan gilt es, im Duell gegen Persönlichkeiten wie Julius Cäsar, Wilhelm Tell oder sogar das Fliegende Spaghettimonster Sterne zu sammeln, um Poseidon zu einem finalen Kampf herauszufordern und das Raum-Zeit-Kontinuum wiederherzustellen. Der Humor ist dabei, typisch für die Reihe, wieder auf exzellent absurdem Niveau. Die im Monty-Python-Stil animierten Figuren sorgen in den Cutscenes für so einige Lacher. Auch die Bosskämpfe sind, wie in den Vorgängern auch, ein kreatives Highlight. Ein stark von Mortal Kombat inspirierter Kampf gegen den Vitruvianischen Menschen zum Beispiel hat unsere Lachmuskeln bis aufs Äußerste strapaziert. Die Kämpfe stellen eine gern gesehene Abwechslung zu den ansonsten eher ähnlich gestalteten Missionen dar. Nach knappen drei Stunden ist das Abenteuer zwar schon vorbei, der Humor und das



Der Leveleditor ist sehr intuitiv gestaltet und ermöglicht euch auf vielen Wegen, eure ganz eigene Strecke nach Belieben zu individualisieren.



Die Tower-Defense-Mechanik ist sehr simpel gehalten. Habt ihr einmal ein Feld bebaut, könnt ihr dieses nicht mehr für ein anderes Hindernis verwenden.



In Rock of Ages 3 könnt ihr für euren Heerführer zwischen vielen historischen und mythologischen Figuren auswählen.

gelungene Gameplay aber machen die Kampagne dennoch zu einem kurzweiligen Genuss.

The Rolling Stones

Der Storymodus bietet einen guten Einstieg in die verschiedenen Spielmodi von Rock of Ages 3: Wer die Vorgänger kennt, findet sich bei den Kriegsmissionen, in welchen man zuerst Tower-Defense-artig eine Verteidigung um seine Strecke bauen muss und danach mit dem Felsen die gegnerische Burg angreift, oder bei den Hindernisparcours, die einfache Rennen gegen die KI darstellen, schnell zurecht. Auch neue Missionsarten gibt es. Bei Skee-Felsen müsst ihr auf der Strecke bestimmte Ziele zerstören und am Ende, ähnlich wie beim Minigolf, im Ziel für einen bestimmten Punkte-Multiplikator mit eurem Felsen einlochen. In Humpty-Dumpty gilt es, mit einem leicht zerbrechlichen Ei das Ziel erreichen. Dies erfordert zwar eine gewisse Vorsicht, durch einen Doppelsprung sind die Eier aber an manchen Stellen leichter zu manövrieren als die Felsen. Im Allgemeinen ist die Steuerung der Felsen sehr zugänglich. Nach ein paar Versuchen hat man meistens rausgefunden, an welchen Stellen man am besten bremsen oder springen sollte. Auch das Tower-Defense-Gameplay ist simpel und bedienungsfreundlich gestaltet. So könnt ihr euren Kontrahenten diverse Hindernisse wie zum Beispiel Wachtürme, Katapulte oder sogar riesige Kriegselefanten in den Weg stellen. Neue Ausbaumöglichkeiten lassen sich im Verlauf der Story freispielen. Auch verschiedene Felsen mit jeweils eigenen Fähigkeiten warten darauf, von euch erspielt zu werden. Die größte Neuerung im Vergleich zum Vorgänger ist aber der neue Level-Editor. Hier könnt ihr aus 16 Hintergründen auswählen, die auch in der Kampagne zum Einsatz kommen. Für alle Spielmodi könnt ihr dann mit dem intuitiven Editor Strecken erstellen. Einzelne Streckenabschnitte lassen sich sehr gezielt in Höhe, Breite und Schräge modifizieren. Auch diverse Hindernisse können überall auf den Kursen platziert werden. Die selbstkreierten Level machen dabei den Großteil der Onlinekomponente aus: Die Strecken können geteilt und gemeinsam mit bis zu vier anderen Mitspielern berollt werden.

Felsige Rolle rückwärts

Leider kann Rock of Ages 3 das hohe Niveau nicht in allen Aspekten halten. Ein großer Kritikpunkt ist das uninspirierte Leveldesign der Kampagnenmissionen. Der Leveleditor ist hierbei Fluch und Segen zugleich: Die Entwickler haben sich beim Design der Hauptmissionen offensichtlich an ihrem eigenen Feature bedient. Im Vergleich zu den Levels im Vorgänger spielen sich die Strecken in Rock of Ages 3 meistens sehr ähnlich – besondere Gimmicks vermisst man. Abgesehen von den Bosskämpfen fühlt sich das Spiel deutlich unkreativer an als der Vorgänger. Die Online-Multiplayer-Komponente wird geplagt von einigen Bugs und Balancing-Problemen. Dadurch kann schnell Frust aufkommen, wenn man etwa in einem Rennen führt und dann plötzlich durch den Boden fällt. Hier herrscht definitiv Nachpatch-Bedarf! ❑

MEINE MEINUNG

Aleksandar Mitrevski



„Absurder Spaß für zwischendurch, aber leider nicht so kreativ wie der Vorgänger“

Ein weiterer humorvoller Teil der Reihe, aber nicht so kreativ wie die Vorgänger. Die Rock-of-Ages-Reihe muss man einfach sympathisch finden: Die absurde Genre-Kombination von Tower Defense und Racing sowie der abgedrehte Humor machen die Titel immer wieder zu einer lohnenswerten Spielerfahrung, die mit nichts anderem zu vergleichen ist. Die neuen Features in Teil 3, allem voran der Level-Editor, auf den die Fans schon lange warten mussten, wissen zu überzeugen. Schade ist, dass die Levels in der Story-Kampagne so viel uninspirierter wirken als noch im Vorgänger. Normalerweise ist man von den Entwicklern bei Ace Team deutlich besseres Leveldesign gewohnt, hier hat man offensichtlich viele Abkürzungen genommen. Nichtsdestotrotz ist Rock of Ages 3 immer für einen kurzweiligen Spaß gut, und sobald der Multiplayer-Modus besser läuft, gibt es auch genügend Gründe, sich längerfristig mit dem bizarren Spiel zu beschäftigen.

PRO UND CONTRA

- + Skurril und lustig wie eh und je
- + Interessante Bosskämpfe
- + Spaßiges Racing-Gameplay
- + Zugängliches Tower-Defense-System
- + Umfangreicher Level-Editor
- − Kampagne ist schnell durchgespielt
- − Storymissionen unkreativer als im Vorgänger
- − Multiplayer noch mit Problemen




Auf der Zeitachse müssen wir uns so manchen historischen Figuren stellen. Hier fordern wir zum Beispiel Julius Cäsar zu einem Duell heraus.


Im Spielmodus Krieg muss das Tor der gegnerischen Burg nach und nach zerstört werden. Eure eigene Burg verteidigt ihr wiederum mit den Hindernissen.

Cannibal Cuisine

In diesem Overcooked-Klon erschlagen wir Touristen und bereiten sie für eine wütende Inselgottheit zu. Geschmacklos? Auf jeden Fall. Macht das ganze trotzdem Spaß? Geht so.

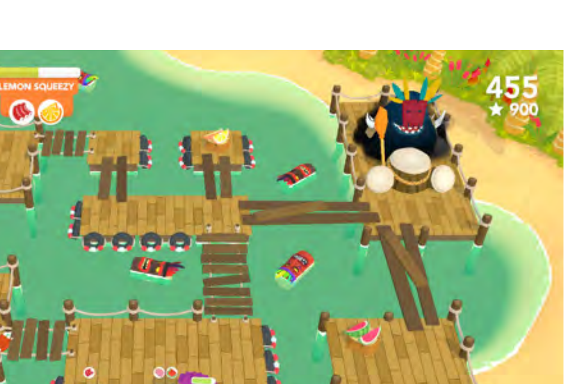
Von: Katharina Pache

Ähnlich wie im offensichtlichen Vorbild Overcooked bereiten wir in Cannibal Cuisine mit bis zu drei Begleitern Mahlzeiten in mit Fallen gespickten Levels zu. Der Unterschied: Wir dienen einer hungrigen Naturgottheit und müssen die Fleischbeilage für die Spießchen erst selbst erlegen. Da trifft sich gut, dass ein verrücktes Tourismusbüro anscheinend Urlaub auf der Kannibaleninsel anbietet. Die Besucher lassen ihr Schicksal jedoch nicht über sich ergehen und wehren sich nach Kräften!

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Rocket Vulture
Hersteller: Rocket Vulture
Termin: 20. Mai 2020
Preis: ca. 13 Euro
USK: ab 16 Jahren

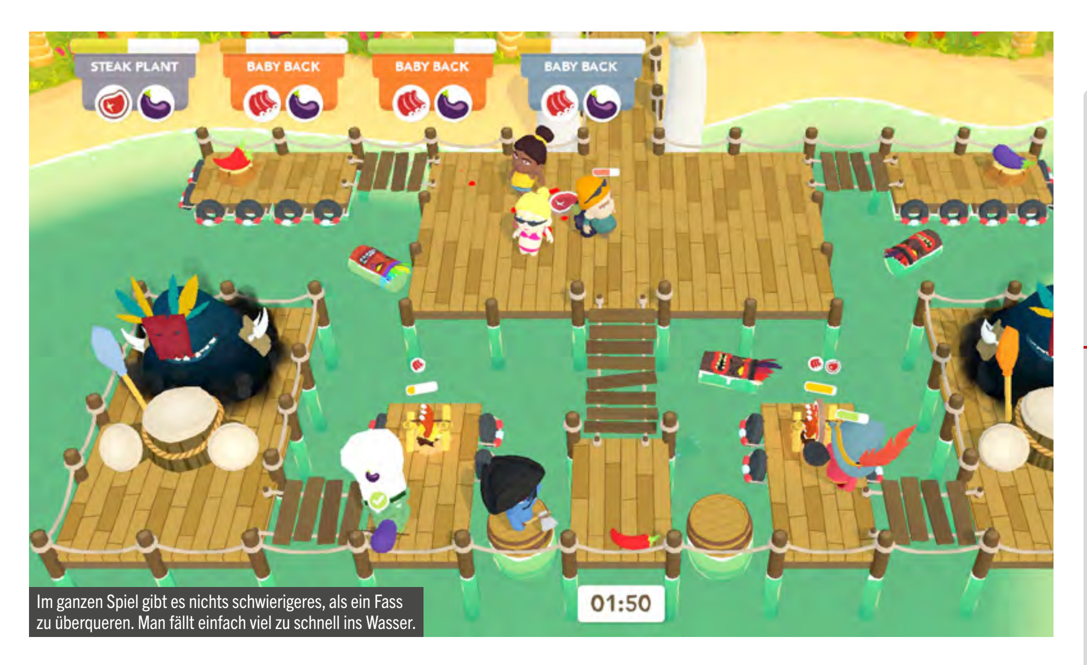
Igitt! Aubergine!

Mit einem Umfang von 24 Levels ist Cannibal Cuisine überschaubarer als Overcooked 2. Alle Stages und deren Aufbau passen thematisch zu den vier Gebieten: Dschungel, Tempel, Strand und Vulkan. Im Tempel gibt es zum Beispiel Stachelgruben. So kreativ wie in der großen Konkurrenz geht es in diesem Titel – abgesehen vom skurrilen Konzept, Menschenfleisch an Götter zu verfüttern – jedoch nie zu. Auch die Rezeptvielfalt lässt zu wünschen übrig: Getötete Touristen lassen Steak, Arm, Hirn (!) oder Rippchen fallen. Kombiniert werden diese abstoßenden Zutaten mit Aubergine, Banane, Chili, Wassermelone oder Zitrone, zubereitet wird das Menü immer am Grillspieß. Das heißt: Kein Köcheln von Urlaubersuppe, dabei wird ein Mensch im Topf ja sogar im offiziellen Bildmaterial gezeigt. Ähnlich wie in Overcooked wird die Leistung in Sternen bewertet, je nach dem, wie viele Gerichte ihr wie schnell beim Dschungelgott ablie-



Ganz alleine kann man Cannibal Cuisine auch spielen, aber das ist ein eintöniges und mitunter auch frustrierendes Unterfangen.

Im Versus-Modus gibt es tatsächlich die Möglichkeit, zu viert ein Team zu bilden. Das bedeutet, dass man zwangsläufig gewinnt. Nun ja.



Im ganzen Spiel gibt es nichts schwierigeres, als ein Fass zu überqueren. Man fällt einfach viel zu schnell ins Wasser.

fert. Kredenzt ihr ihm den falschen Grillspieß, wird er wütend und torpediert euch mit einem Feuerball. Das bedeutet meistens den Bildschirmtod, immerhin ist die Wartezeit bis zum Respawn nicht allzu lang. Jedoch geht ihr in Cannibal Cuisine sehr oft zu Boden, besonders, wenn ihr alleine spielt. Klar, darauf ist der Titel nicht unbedingt ausgelegt, aber dennoch eine Warnung: Im Solomodus ist Cannibal Cuisine einfach nur nervig und anstrengend. Man drischt mit der immergleichen Dreierkombo auf Touristen ein, die wiederum mit den immer gleichen Hieben und Tritten antworten. Auch, wenn euch nicht die Urlauber ausknocken, lauert überall Gefahr. Wasser, Stacheln, Magma, Explosionen – ihr bekommt oft auf die Mütze. Die Physik verhält sich eigenwillig, besonders beim Überqueren von schwimmenden Fässern. In Kombination mit der schwammigen Steuerung führt das oftmals zu Frust. Zutaten zu werfen, ist in Cannibal Cuisine nicht möglich, dafür kann man das rohe Menschenfleisch futtern, um sich zu heilen. Da man aber sowieso über kurz oder lang ins Gras beißt, lohnt sich das nur selten – der „Rohstoff" Mensch ist zu wertvoll, um ihn wegzumampfen. Zwei weitere Besonderheiten des Spiels sind die Herausforderungslevel am Ende jeder Welt, bei denen man mal eine Welle Touristen besiegen, mal einen Hindernisparcours bewältigen muss – mäßig spannend. Bei der Auswahl der Spielfigur entscheidet man sich für eine Fähigkeit, zum Beispiel einen Sprint zum flotten Überqueren von Lücken (sehr praktisch) oder Feueratem, mit dessen Hilfe man Spieße ohne Grill braten kann. Eine nette Idee, aber insgesamt nicht zu Ende gedacht: Der Feueratem zum Beispiel verletzt Touristen nicht. Wieso? Abwasch-, Teller- oder Spieße-Management ist in Cannibal Cuisine nicht nötig, hier geht es wirklich nur ums Kämpfen, Grillen und Abliefern.

Magerer Unterhaltungswert

Kommen wir nun zum eigentlichen Fleisch am Knochen dieses Spiels, dem Mehrspielermodus. Zu viert macht das Ganze mehr Spaß, wird aber auch viel unübersichtlicher. Man erkennt schlecht, was Spieler in den Händen halten und die Symbole über den Grillspießen sind auch sehr klein, sodass man viel zu schnell ein Gericht durch falsche Zutatenzugabe ruiniert. Im Versus-Modus (vier Levels) darf man den Bereich des gegnerischen Teams nicht betreten, was potenziell spannende Sabotageversuche im Keim erstickt. Dazu kommen allgemeine Probleme, etwa die katastrophale Kollisionsabfrage, die unpraktischen Kopfbedeckungsoptionen, die viel vom Umfeld des Spielers verbergen, der unberechenbare Radius, in dem man Schaden von Feuerbällen nimmt und, und, und. Es reicht eben nicht, ein bewährtes Rezept mit minderwertigen Zutaten nachzukochen, um einen Michelin-Stern zu erhalten. Cannibal Cuisine ist nur dann einen Blick wert, wenn man komplett ausgehungert ist nach Overcooked-ähnlicher Unterhaltung. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Wenn Overcooked Büffelmozzarella ist, dann ist Cannibal Cuisine Analogkäse."

Ich habe mir mehr von Cannibal Cuisine versprochen, obwohl ich das Konzept „Touristen ermorden und deren Fleisch einem Gott opfern" von Anfang an wenig ansprechend fand. Könnte man die Prämisse charmanter umsetzen? Vermutlich schon, aber ob man das auch tun sollte, ist die Frage. An wen sich Cannibal Cuisine richtet, ist mir nicht ganz klar. Mit meinen fiktiven Kindern würde ich jedenfalls nicht Menschenhirn in einem Spiel zubereiten wollen. Zur Weißglut getrieben haben mich die Level am Ende, bei denen immer wieder nachwachsende Felsen Wege versperren. Wenn man da kein Glück hat, und eine Bombe zur richtigen Zeit spawnt, kann man einpacken. Das gleiche gilt für die „Ressourcen": Ich brauche einen Arm, aber sämtliche Touristen lassen nur Rippchen fallen. Angesichts der tollen Alternative Overcooked 2, die nach wie vor mit Erweiterungen (teilweise kostenlos) versorgt wird, sehe ich keinen Grund, wieder einen Fuß auf die Kannibaleninsel zu setzen.

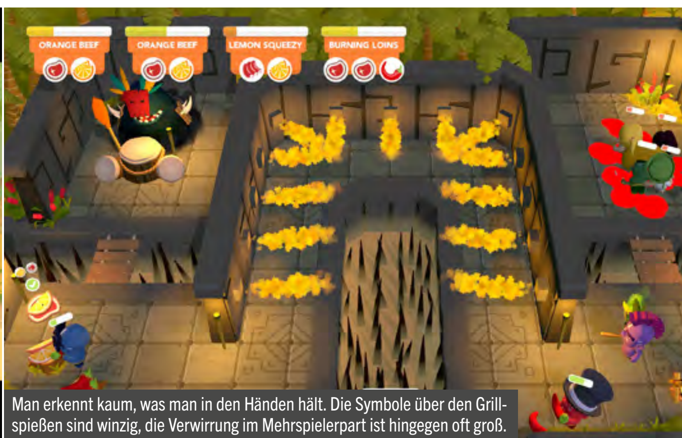
PRO UND CONTRA

- ➕ Welten mit thematischen Besonderheiten
- ➕ Fähigkeiten sorgen für etwas Abwechslung
- ➕ Mit Versus- und Koop-Modus
- ➖ Glitschige, ungenaue Steuerung
- ➖ Geringer Umfang
- ➖ Mangelnde Übersicht
- ➖ Keinerlei Zubereitungsvielfalt
- ➖ Lahme Herausforderungslevel





Die „Story" wird noch rudimentärer erzählt als in Overcooked 2. Hier zu Zusammenfassung: Besänftigt die Götter, indem ihr sie mit Menschenfleisch füttert.



Man erkennt kaum, was man in den Händen hält. Die Symbole über den Grillspießen sind winzig, die Verwirrung im Mehrspielerpart ist hingegen oft groß.



Viele Gespräche tragen nur zur Atmosphäre, jedoch nicht zur Story bei.



Die gut ausgestattete Kämpferin Medina treffen wir bereits früh in der Geschichte.

Sword Art Online: **Alicization Lycoris**

Mit Sword Art Online: Alicization Lycoris ist die bereits siebte Spiele-Adaption der bekannten Anime-Serie erschienen. Was taugt sie?

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bandai Namco
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 10. Juli 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Melanie Weißmann & Lukas Schmid

Wir wachen alleine im Wald auf. Große Gedächtnislücken blockieren unsere Erinnerung daran, wie wir überhaupt dort hingekommen sind. Nein, wir reden nicht von unserem letzten Wochenende mit zu viel Cola Rum, sondern vom Beginn von Sword Art Online: Alicization Lycoris. In der Gestalt des Helden der Anime- und Mangavorlage, Kirito, stellen wir fest, dass er sich in einer virtuellen Welt befindet, einem VR-Videospiel im Videospiel – Videospiel-ception quasi. Wer sich im Sword-Art-Online-Universum zuhause fühlt, erkennt schnell, dass hier die Geschichte der jüngsten Anime-Adaption Alicization

nacherzählt wird. Kenner der dritten Staffel erwarten hier keine großen Überraschungen. Die gefühlsbetonte Geschichte selbst ist für unseren Geschmack etwas zu vorhersehbar. Ganz im Stil der Manga- und Anime-Adaptionen schart Kirito entlang der Story viele, vorwiegend weibliche, Weggefährten um sich. Auch einige Fan-Lieblinge aus der Vorlage stoßen später dazu. Ein bisschen Fanservice darf da natürlich nicht fehlen. Neben vielversprechenden Aufnahmen einiger großgeratener Körperteile bietet das Spiel die Möglichkeit, in intimen Zweiergesprächen den Beziehungsstatus zu den hübschen Damen zu verbessern. Uns kam der Einsatz von Fanservice insgesamt recht dezent vor, wenn man bedenkt, dass es sich hier um ein JRPG und um das in dieser Hinsicht nicht gerade subtile Sword Art Online handelt.



Im Dreiergespann kämpft ihr gegen allerlei Monster.

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen

Im ersten, sehr ausladenden Kapitel des Spiels werdet ihr in die Geschichte, die Kampfmechaniken und die Spieleoptionen eingeführt. Dezent genervt mussten wir uns damit abfinden, dass die ellenlangen Erklärungen und Tutorials den Spielflow sogar mitten im Kampf unterbrechen. Zahlreiche hübsch gestaltete, aber auch teilweise belanglose Dialoge leiten uns durch die Story. Der gefühlt willkürliche Wechsel zwischen dem Animationsstil der Dialog-Passagen wirkt etwas unelegant. Nach dem zähen Einstieg steigert sich das Abenteuer qualitativ ein wenig. Hier endet auch die Erzählung der Anime-Vorlage. Das Spiel zeigt nun seine eigene Weiterführung der dritten SAO-Staffel. In dieser Fortführung haben wir eine deutlich größere Entscheidungsfreiheit, mehr Entdeckungsmöglichkeiten und können eigene Charaktere erstellen. Mit diesen können wir uns im Online-Multiplayer oder alleine durchschlagen.

Komplexes Kampfsystem

Das Kampfsystem mag anfangs überfordern und zu wildem Buttonsmashing führen, entpuppt sich später jedoch als gelungen. Kämpfe und Bewegungsabfolgen fühlen sich flüssig an und es gibt durch die verschiedenen Angriffe, Blocks und Zauber viele mögliche Kampfstrategien zu ergründen. Auch optisch machen die Kämpfe in Alicization Lycoris ordentlich was her. Jeder Treffer wird mit bunten Lichtern und Effekten belohnt. Bei komplexen Angriffsmustern haben wir den armen Kirito fast aus den Augen verloren. Gekämpft wird selbst im Singleplayermodus nicht alleine. Während des Kampfes können wir zwischen Kiritos Begleitern wechseln oder ihnen Befehle erteilen. Besonders angenehm fanden wir, dass der Tod eines Mitstreiters nach einer kurzen Abklingzeit aufgehoben wird und der Kampf erst dann als verloren gilt, wenn alle Begleiter gleichzeitig kampfunfähig sind. Ein paar Kleinigkeiten gibt es allerdings zu bemängeln. Durch eine unsichtbare, aber nicht gekennzeichnete Mauer um das Kampfareal herum konnten wir bei diversen Ausweichmanövern nicht zurückweichen. Außerdem werden nach jedem gescheiterten Kampf die gesamte Sequenz und alle Erklärungen erneut wiedergegeben. Die sehr langen Ladezeiten des Spiels stellen unsere Geduld zusätzlich auf die Probe.

Titel vorwiegend für Fans

Fans der Serie werden mit diesem Spiel sicher glücklich. Ein neuer Story-Strang des Alicization-Arcs wartet auf geduldige Spieler, ebenso wie altbekannte Figuren und ein komplexes Kampfsystem voller Möglichkeiten. Weniger geduldige Spieler wird das JRPG zunächst frustrieren. Viel zu zäh ist das Gameplay in der ersten Spielhälfte. Wer also viel Ausdauer hat und ein Liebhaber der beliebten, aber vorhersehbaren Erzählung von Sword Art Online ist, kann sich das Abenteuer auf die Wunschliste setzen. ❑

MEINE MEINUNG

Melanie Weißmann



„Ein Spielerlebnis, über weite Strecken zäh wie altes Brot …“

… bis es im Mund dann doch aufweicht und etwas Süße bekommt. Die Kämpfe haben mir trotz der anfänglichen Überforderung später ganz gut gefallen. Für meinen Geschmack gibt es zwischen den vielen Dialogen aber zu wenig Gameplay. Besonders flüssig hat sich das Spiel für mich auch nicht angefühlt. Brot bleibt eben einfach Brot. Wer mit der emotionalen, aber doch recht vorhersehbaren Geschichte etwas anfangen kann, dem gönne ich natürlich den Spaß von ganzem Herzen.



Mit einer farbenfrohen Kombo-Attacke versetzt Kirito einer Riesenspinne den Todesstoß.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiches Kampfsystem
- ➕ Intuitive Wegfindung
- ➕ Nette Optik, Fanservice inklusive
- ➖ Langatmige Einleitung
- ➖ Sehr viel Text
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Dialogführung weder intuitiv noch effektiv
- ➖ Eingrenzung der Kampfareale oft nicht eindeutig
- ➖ Vorhersehbare Story



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

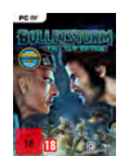
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

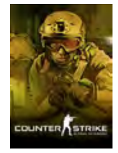
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

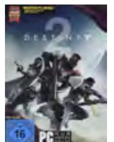
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

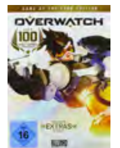
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

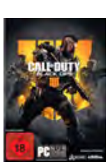
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

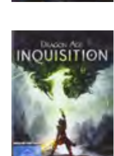
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



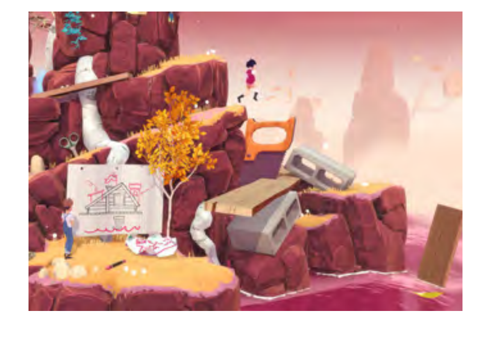
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

The Gardens Between

Wer auf clevere und hübsch inszenierte Puzzle-Adventures steht, der kommt an The Gardens Between nicht vorbei. Das in Melbourne stationierte Team The Voxel Agents konnte in der Vergangenheit bereits einige renommierte Spiele-Preise für ihre kleinen Indie-Werke einheimsen, mit dem 2018 veröffentlichten The Gardens Between erreichte das Studio aber neue Höhen. Das ist auch wenig verwunderlich, denn neben dem ansprechenden Art-Style schmückt sich der Indie-Puzzler mit gut durchdachten Rätseln und einer Prämisse, die vermutlich jeden anspricht. Die liebenswürdige Freundschaft der zwei Protagonisten Arina und Frendth, sowie eine dicke Ladung Nostalgie des Teams sind das pochende Herz von The Gardens Between. Das Spielprinzip könnte dabei kaum simpler ausfallen: Auf verschiedenen Inseln lösen wir Rätsel schlicht damit, die Zeit entweder nach vorne oder nach hinten zu spulen. Ein kleines Abenteuer ganz groß. **Maci Naeem Cheema**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

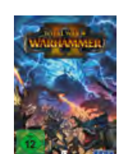
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



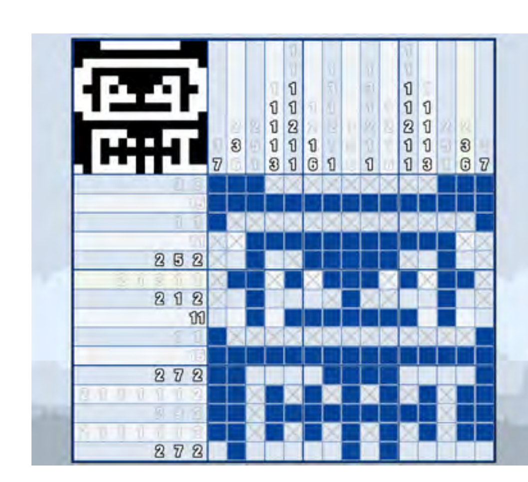
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

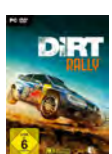
Ich bin doch nur eine Nummer für dich

Picross Touch, Picross Fairytaie, das anzügliche Picross Love, Infinipicross und Co. – heute stelle ich an dieser Stelle kein bestimmtes Spiel vor, sondern möchte auf die Große Fülle an Picross-Games auf Steam hinweisen und den Spaß, den man damit haben kann. Das erste Mal aufmerksam geworden auf die japanischen Zahlenrätsel bin ich während meines Studiums, als mir eine liebe Studienkollegin sie unter ihrem ursprünglichen Namen Nonogramme in Papierform nähergebracht hat. Wo andere nach Sudokus oder Kreuzworträtseln süchtig sind, hat es mir diese Knobelei in Windeseile angetan. Auf meinem Nintendo 3DS und aktuell auf meiner Nintendo Switch löse ich die Zahlenrätsel seitdem fast ununterbrochen. Auf dem PC ist's dank Steam aber noch wesentlich günstiger, vier, fünf Euro sind da die absolute Obergrenze für größentechnisch teilweise sehr ordentliche und gut gemachte Sammlungen. Ganz kostenlos freilich geht es in zahllosen Browser-Varianten zur Sache, da hakt's dann aber oft bezüglich der komfortablen Bedienbarkeit. Und worum geht's jetzt? Auf einem Raster, das unterschiedlich hoch und breit sein kann, geben Zahlen am Rand an, wie viele Felder eingefärbt werden müssen und wie viele nicht. Wo genau man färben muss, ist aber nicht bekannt und kann nur durch Abgleichen mit den anliegenden und kreuzenden Reihen herausgefunden werden. Macht man alles richtig, entsteht am Ende ein Pixel-Bild. Leicht zu verstehen, schwer zu meistern, spätestens, wenn man alle Tricks und Logiken raus hat, aber vor allem einfach ein riesiger Spaß! **Lukas Schmid**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Civilization 6: Äthiopien-Pack

Auch vier Jahre nach Release werden die Entwickler von Firaxis nicht müde, Civilization 6 mit neuen Inhalten zu versorgen. Nach zwei Erweiterungen und einigen Einzel-DLCs wurde vor einigen Monaten der Frontier-Pass gestartet. Dafür ist mit dem Äthiopien-Pack nun bereits der zweite Zusatzinhalt erschienen. Wie der Name schon verrät, führen die Entwickler damit Äthiopien als neue Zivilisation ein. Unter der Führung von Menelik II spielt dieses Volk seine Stärken vor allem im Umgang mit Glauben aus. Darüber hinaus bietet das Paket einen interessanten neuen Spielmodus rund um Geheimgesellschaften. In diesem Modus kann man sich einer von vier geheimen Organisationen anschließen, die Boni für das gesamte Reich bieten, darunter neue Ressourcen, einzigartige Gebäude und Einheiten. Ebenfalls neu ist der diplomatische Bezirk, in dem sich Konsulate und Botschaften errichten lassen. Dadurch stärkt man seine auswärtigen Beziehungen. Der DLC ist einzeln für fünf Euro oder als Teil des Frontier-Pass für circa 40 Euro erhältlich. **Matthias Dammes**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

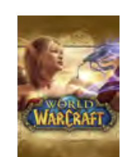
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



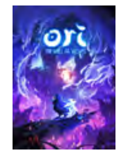
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

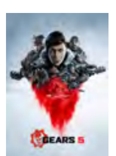
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

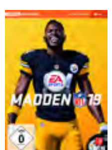
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

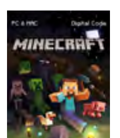
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

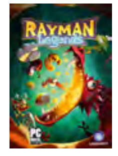
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

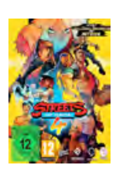
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

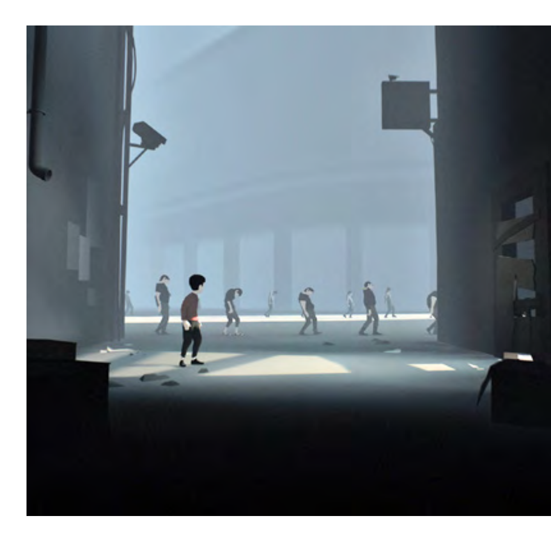
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Imperiums: Greek Wars

Komplexe rundenbasierte Strategie und auch sogenannte Grand-Strategy-Spiele reizen immer wieder diverse Entwickler. Auch die Entwickler von Kube Games versuchen sich seit einigen Jahren daran. Nach Aggressors: Ancient Rome haben sie mit Imperiums: Greek Wars nun ihr zweites Spiel bei Steam veröffentlicht. Wie der Name verrät, dreht sich diesmal alles um das antike Griechenland. In einer Mischung aus rundenbasiertem 4X-Gameplay, Grand Strategy und einigen mystischen Elementen übernehmt ihr die Kontrolle über einen der zahlreichen griechischen Stadtstaaten wie Sparta, Athen und Korinth. Als Herrscher gilt es, die Wirtschaft aufzubauen, die Rohstoffversorgung sicher zu stellen und Kämpfer auszubilden. Durch Handel, Diplomatie und Krieg wird der Einfluss im griechischen Mittelmeer-Raum stetig ausgebaut. Die Karte umfasst dabei die komplette griechische Halbinsel, zahlreiche vorgelagerte Inseln und auch die westlichen Gebiete Kleinasiens. Wer Lust bekommen hat, sich das Spiel einmal anzuschauen, sollte ein wenig Geduld mitbringen. Es braucht einige Zeit, sich in die diversen komplexen Spielsysteme einzuarbeiten. Auch solltet ihr kein Problem damit haben, dass man dem Titel ansieht, dass es ein Indie-Spiel mit wenig Budget ist. Dafür machen die Spieltiefe und die toll ausgearbeitete Diplomatie eine gute Figur. Das Spiel ist bei Steam für circa 30 Euro erhältlich. **Matthias Dammes**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Liebe in Videospielen: Wenn es Boom macht

Romantik, Leidenschaft und Herzschmerz sind kraftvolle und intensive Emotionen. Doch mit welchen Werkzeugen werden solch tiefe Bindungen in Videospielen eigentlich wiedergegeben? Wir gehen dem Thema Liebe in diesem Special auf den Grund.

Von: Maci Naeem Cheema

Sich zu verlieben, gilt als das schönste Gefühl der Welt. Darüber hinaus gilt die Liebe als ein beliebter Trick bei der Autorenschaft, Filmschaffenden und anderen Kreativen, um die eigene Erzählung und deren Charaktere dem Publikum näher zu bringen. Doch woran liegt das? Ein Hauptgrund ist klar, dass sich beinahe jeder mit solchen Emotionen identifizieren kann. Der allererste Moment, wenn man auf eine ganz besondere Person trifft, der es in Windeseile gelingt, die eigene Welt auf den Kopf zu stellen – selbst, wenn nur für einen kurzen Augenblick. Der bekannte Kloß im Hals, schweißige Hände und die fehlenden Worte beim ersten Gespräch. Oder aber auch das zerfressende Gefühl in der Brust, wenn einen das Wichtigste im Leben verlässt. Filme und Bücher haben über den langen Zeitraum ihrer Existenz die Darstellung komplexer zwischenmenschlicher Beziehungen in ihren Werken beinahe perfektioniert, Videospiele tun sich hingegen oftmals auffällig schwer.

Das liegt natürlich unter anderem an der weitaus kürzeren Lebenszeit des Mediums. Ein weiterer und enorm wichtiger Grund ist die interaktive Natur von Videospielen. In ihren Anfängen wurde die Liebe in Videospielen meist nur als erzählerische Randnotiz oder als spielerischer Ansporn verwendet, um neben Highscores und Bestenlisten noch eine Spur mehr Bedeutung aus dem Werk zu kitzeln. Aber natürlich auch, um die Charaktere im Spiel zu humanisieren. Ein perfektes Beispiel und vermutlich auch der erste Vertreter dieser Art ist das legendäre Donkey Kong aus dem Jahre 1981. Bevor wir uns aber ins Thema stürzen, möchten wir noch anmerken, dass wir in diesem Artikel nicht jedes Spiel mit Romantikoptionen und jedes beliebte Liebespaar des Mediums behandeln, viel mehr möchten wir auf die unterschiedlichen Aspekte und Stilmittel romantischer Spiele eingehen.

Liebe als spielerischer Ansporn

Egal, wie alt man ist, denkt man an Videospiele, so kommt einem vermutlich zuallererst die Nintendo-Ikone Mario in den Sinn. Seinen allerersten Auftritt hatte der Klempner, damals noch als Jumpman bekannt, im Arcade-Titel Donkey Kong, welcher als das erste Werk des legendären japanischen Entwicklers Shigeru Miyamoto gilt. Die Handlung könnte dabei kaum simpler ausfallen: Mario liebt Pauline. Gorilla entführt Pauline. Mario rettet Pauline. Ende.

Die Romanze von Mario und Pauline brauchte damals keine intensiven Dialoge oder eine detailliert ausgearbeitete Hintergrundgeschichte. Das reißt natürlich wenig mit, gab der Spielerfahrung aber mehr emotionale Fülle. In den unzähligen Nachfolgern wurde



Egal welche Meinung man zur Handlung von The Last of Us: Part 2 hat, man muss zugeben: die intimen Momente zwischen Ellie und Dina sind eine der ganz großen Stärken.

Einer der ersten Romantiker im Spiele-Kosmos? Der beliebte Klempner Mario natürlich.

Die Partnerin hat sich zwar über die Jahre stark verändert, die Geschichten bleiben aber meist gleich.

In „Left Behind“ (Story-DLC zu The Last of Us) erleben wir in typischer Coming-of-Age-Manier, wie sich Ellie verliebt.

das von Nintendo grob so weitergeführt, einziger Unterschied war, dass Mario sich ab 1986 mehr für Prinzessin Peach interessierte – wie sprunghaft, dieser Mario! Die Prämisse bleibt selbst in aktuellen Ablegern gleich: Mario liebt Peach. Bowser entführt Peach. Mario rettet Peach. Ende. Bis auf wenige Ausnahmen bleibt Mario der strahlende Held, der seine Geliebte immer wieder aufs Neue aus den Fängen des Bösen befreit. Zugegeben, das ist enorm altbacken und ausgelutscht, funktioniert heute durch den ikonischen Status der Serie aber noch immer recht gut.

Je hochwertiger die realistische und grafische Darstellung der Romanze, desto leichter können wir mit den betroffenen Charakteren mitfühlen und uns mit ihren Erlebnissen identifizieren. Primus in dieser Kategorie ist das in Santa Monica ansässige Entwicklerstudio Naughty Dog. Das amerikanische Team begann im Jahr 2005 unter der Leitung von Amy Hennig die Arbeiten an einer Action-Adventure-Serie namens Uncharted. Diese sollte Videospiele und die Darstellung ihrer Galionsfiguren für immer verändern.

Frech geklaut aus Film und TV

Mit Uncharted: Drake’s Fortune entstand eines der ersten Games, welches schon fast als Hybrid aus Film und interaktiver Geschichte – lässt man einmal die ganzen interaktiven Film-Versuche aus den 90ern außen vor – und somit als transmediale Erzählung bezeichnet werden kann. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung im Jahr 2007 bot das Action-Adventure nämlich eine extrem beeindruckende Grafik. Die filmischen Elemente sind kaum von der Hand zu weisen. Neben der sehr dynamischen und aktiven Kamera und dem imposanten Soundtrack lag das daran, wie hervorragend realistische Charaktere und Beziehungen auf den Bildschirm gezaubert wurden. Die an Indiana Jones erinnernde Geschichte handelt vom Grabräuber Nathan Drake, seinem Mentor Sully, und der Archäologie-Journalistin Elena Fisher. Was mit einem frechen Abgang seitens Nate und einem Faustschlag von Elena beginnt, endet in einer der schönsten und ehrlichsten Liebesbeziehungen im AAA-Spiele-Kosmos – ganz nach dem Motto „Was sich liebt, das neckt sich“.

Das Prinzip wurde mit den drei Nachfolgern weiter perfektioniert. Natürlich waren die Grafiksprünge ein enorm wichtiger Faktor, aber auch das immer bessere Feingefühl des Teams für intime Momente, menschliche Konversationen und dynamische Beziehungen. Der letzte und vermutlich wichtigste Aspekt ist die Skizzierung von Elenas Persönlichkeit. Die von Emily Rose vertonte Journalistin ist nicht einfach nur ein „Love Interest“ für Nate oder die Jungfrau in Nöten. Elena ist eine selbstständige und starke Persönlichkeit, die nicht, wie so oft in Videospielen, unnötig sexualisiert wurde.

Kaum verwunderlich, dass Naughty Dog in ihrer zweiten großen Spieleserie ebenfalls auf ihre Stärken setzen. Die brutale Blockbuster-Reihe The Last of Us zeichnet eine erdrückende Zukunfts-



Dem Team rund um Amy Hennig war es sehr wichtig, Elena als starke und eigenständige Person zu etablieren. Ein wichtiger Faktor für den Erfolg der Reihe!

Kaum ein anderes RPG setzt den Fokus so stark auf Beziehungen wie die Fable-Serie.

Die Liebe zwischen Elena und Nate ist einer der besten und schönsten Beziehungen im Bereich der Videospiele.

Eines der beliebtesten Liebespaare aller Zeiten sind Tifus und Yuna aus Final Fantasy 10.

vision und erzählt die gefeierte Geschichte von Joel und Ellie. Doch selbst in der düsteren Postapokalypse finden sich Momente der Intimität und Romantik. Im Story-DLC „Left Behind" werden wir Zeuge, wie sich Ellie in bekannter Coming-of-Age-Manier zum ersten Mal verguckt und mit der 15-jährigen Riley anbandelt. Der 2020 erschienene Nachfolger The Last of Us: Part 2 stellt die Thematik sogar noch mehr in den Fokus und nimmt sich viel Zeit für die Beziehung der beiden Anti-Heldinnen Ellie und Dina.

Es gibt natürlich noch unzählige weitere Beispiele, wie die vielen Liebespaare im Final-Fantasy-Universum, die einem ähnlichen Ansatz folgen. Ganz besonders die zuckersüße Romanze zwischen Tidus und Yuna aus Final Fantasy 10 ist bei Spielefans seht bekannt. All diese Beziehungen legen den Fokus nicht auf uns selbst. Vielmehr ist es so, als würden wir den besten Freunden beim Verlieben zusehen – ganz wie im Film auf der großen Leinwand also. Aber was ist eigentlich mit der Interaktivität des Mediums? Spielt die denn gar keine Rolle?

Mit K(n)öpfchen zum Glück

Das Element der Interaktivität ist die große Stärke der Videospiele im Kontrast zu anderen Medien wie Filmen und Büchern. Wir sind Teil einer Geschichte, die wir nicht nur erleben, sondern beeinflussen. Das spiegelt sich natürlich auch bei den romantischen Optionen wieder. Mal ist die Romantik sehr minimalistisch, an anderer Stelle prägendes Spielelement. Bei der ersteren Kategorie bedienen sich Entwicklerstudios ebenfalls narrativer Werkzeuge, geben aber der Spielerschaft mehr Freiheiten. So können wir entscheiden, mit welcher Person wir anbandeln möchten und welche wir abblitzen lassen. Einer der prominentesten Vertreter hierbei ist das grandiose Rollenspiel The Witcher 3: Wild Hunt. Die Geschichte ändert sich durch unsere Entscheidungen in vielerlei Hinsicht, ein bedeutender Unterschied ist, welcher Dame wir unser Herz schenken. Mit den Zauberinnen Yennefer von Vengerberg und Triss Merigold gibt es zwei mögliche Primärpartnerinnen, die beide komplett unterschiedliche romantische Subplots für Hexer Geralt bereithalten. Des Weiteren gibt es in der Spielwelt noch viele weitere Charaktere, die sich auf romantische und sexuelle Abenteuer mit unserer Spielfigur einlassen. Man könnte fast meinen, dieses Prinzip gehört in Rollenspielen zum



So bitte nicht! Das kontroverse Super Seducer prahlt mit dummen Sprüchen, einer überaus sexistischen Darstellung des weiblichen Geschlechts und jeder Menge Cringe.

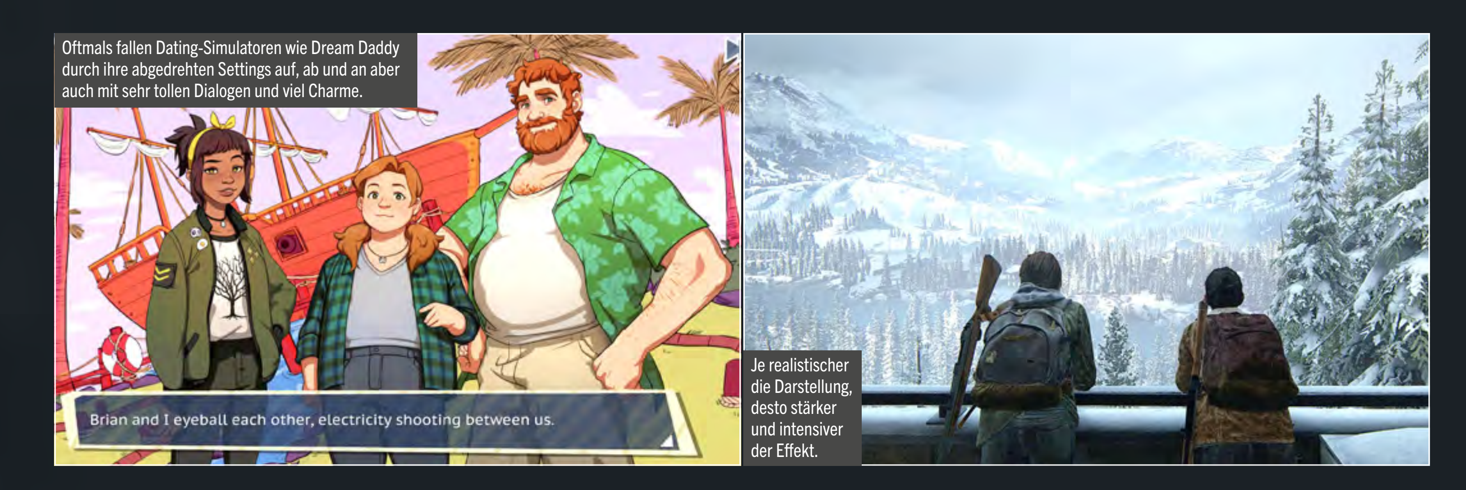
Liebes-Dreieck: Geralt ist neben seiner Hexer-Tätigkeit auch sehr beliebt bei dem weiblichen Geschlecht. Besonders Triss und Yennefer spielen eine zentrale Rolle.

Im Indie-Bereich finden sicht häufig die spannendsten Ideen und Konzepte im Bezug auf die Liebe. Stilstand soll noch 2020 erscheinen und ist eine wundervolle interaktive Graphic Novel aus Dänemark.

guten Ton. Mass Effect, Dragon Age, The Elder Scrolls ... Stellen wir uns nicht wie der größte Vollhorst an und geben uns ein klein wenig Mühe, so ergeben sich immer mal wieder kleine Techtelmechtel und Flirts. Die sind aber oft nicht sonderlich romantisch und verfolgen eher die Agenda, viel Haut zu zeigen und mit Reizen zu spielen. Einige Spieleserien haben es sich zur Mission gemacht, der Herzenssache die ganz große Bühne zu spendieren. Ein Sonderfall im RPG-Sektor ist beispielsweise die Fable-Reihe, die uns neben dem Leben eines Abenteurers in der Fantasy-Welt Albion auch die Vorzüge der Liebe spendiert: Flirten, Verlieben, Heiraten, Sex und sogar Kinder kriegen. Zwar muss man gegenüber der richtigen Person meist nur die passenden Aktionen vollführen und ihr Geschenke überbringen, ein nettes Gimmick ist das trotzdem. Wo Fable sich die Inspiration hernimmt, sollte deutlich sein. Eine Spieleserie, deren pochendes Herz für solch Gameplay-Elemente lebt, ist die Sims-Reihe – eines der meistverkauften Spiele-Franchises aller Zeiten. Ein anderes Genre im Spielebereich will sogar noch einen Schritt weitergehen und setzt alles auf virtuelle Dates: die beliebten, meist sehr textlastigen Dating-Simulatoren.

Virtuelle Romanzen und Dates

Stellt euch vor, ihr werdet als einziger Mensch auf einer Schule voller verführerischer Vögel



Oftmals fallen Dating-Simulatoren wie Dream Daddy durch ihre abgedrehten Settings auf, ab und an aber auch mit sehr tollen Dialogen und viel Charme.

Je realistischer die Darstellung, desto stärker und intensiver der Effekt.

Die Beziehung zwischen der 25-jährigen, namensgebenden Protagonistin Florence und dem Straßenmusiker Krish ist eine der ehrlichsten, schönsten und intensivsten des Mediums.

Die gewählten Farben und Instrumente, jedes Element folgt einer klaren (gelben) Linie.

Unzählige clevere Gameplay-Mechaniken verbildlichen die Gefühlswelt der beiden Protagonisten. Kein Wunder, dass Florence viele Preise gewinnen konnte.

angenommen. Nicht euer Ding? Die Liebe kann bekanntlich hinter jeder Ecke lauern und euch aus dem Nichts in ihren Bann ziehen, Vorurteile sind also nicht der beste Schlüssel zum Glück. Hatoful Boyfriend ist nur einer von vielen Vertretern des Dating-Sim-Genres. Diese Simulatoren fanden in den frühen 90er Jahren ihre Anfänge und erfreuten sich besonders in Japan großer Beliebtheit. Das 2017 von Game Grumps veröffentlichte Dream Daddy: A Dad Dating Simulator ist ein Spiel, in dem wir unseren ganz eigenen Dad erstellen dürfen. Ziel ist es, sich durch einen großen Pool an Dad Jokes und potenziellen männlichen Liebespartnern zu arbeiten und die große Liebe zu finden. Passend, dass in der verschlafenen Küstenstadt Maple Bay jeder Nachbar ebenfalls ein alleinstehender Dad ist, mit großem romantischen Interesse an anderen alleinstehenden Dads. Neben den oftmals abstrusen Konzepten der Dating-Simulatoren gelten die vielen Texte, Minispiele sowie unzählige Wege und Enden als Merkmale des Genres. Abschließend möchten wir noch jeweils auf ein extremes Negativbeispiel sowie ein Glanzstück im Land der Videospiele eingehen, welche beide Liebe und Leidenschaft in den Mittelpunkt stellen.



Sexuelle Figuren können natürlich funktionieren, veraltete Rollenbilder und eine Übersexualisierung aber nicht wirklich.

Vom Keller in den siebten Himmel

Einen Vorwurf, den sich Spiele öfter anhören müssen, ist, sie seien gefüllt mit veralteten Rollenbildern und einer enorm sexistischen Darstellung des weiblichen Geschlechts. Diese Verallgemeinerung ist natürlich absoluter Schwachsinn, trotz alledem gab es in der Vergangenheit viele Spiele, die sich diesem Vorwurf nur schwer entziehen konnten. Solche Vertreter sind zwar über die letzten Jahre seltener geworden, einige Beispiele gibt es aber noch immer. Eines der größten Negativbeispiele des Mediums ist das kontroverse Live-Action-Spiel Super Seducer: How to Talk to Girls. Der Titel von Richard La Ruina, sich selbst als Europas Top-Dating-Guru bezeichnend, lebt nicht nur von einer überaus sexistischen Darstellung von Frauen, er reduziert sie auch auf ein Jagdobjekt für Männer. Flirten, Beziehungen und sexuelle Anziehung werden auf simpelste Aktionen reduziert. Die von La Ruina skizzierte Spielerfahrung besteht aus gescripteten Live-Action-Sequenzen, die erklären möchten, wie man als Mann an Dates mit jungen und attraktiven Frauen kommt. Das dabei präsen-

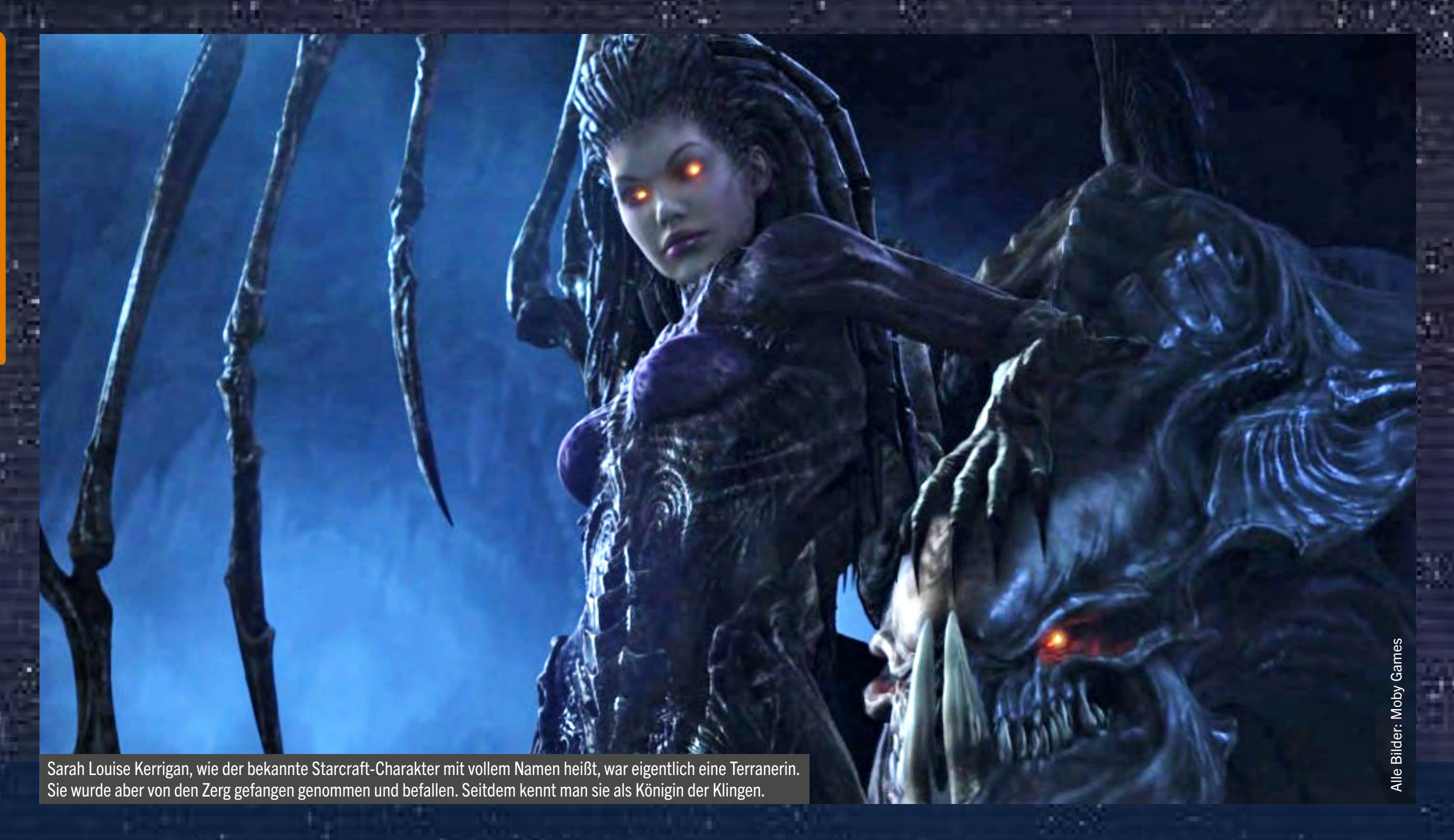


Zwar kann Romantik nur durch Cutscenes gut funktionieren, man sollte aber die Interaktivität des Mediums nicht außen vor lassen.

tierte Weltbild hat mehr mit billiger Pornographie als mit dem echten Leben zu tun. Zum Release im Jahr 2018 weigerte sich der Konsolenhersteller, den Titel in das Portfolio der Playstation 4 aufzunehmen, er ist nur für den PC erhältlich. Games auf Einzelbeispiele wie Super Seducer zu reduzieren, ist aber natürlich unfair, das Medium hält nämlich weitaus mehr bereit.

Videospiele haben einen unglaublich starken Einfluss und können uns durch ihre Interaktivität auf eine komplett andere Art und Weise abholen, als es Filmen und anderen Medien möglich ist. Nehmen wir nun die vielen genannten Beispiele, ergibt sich folgendes Bild: Elemente wie gefühlvolle musikalische Klänge, eine ansprechende Inszenierung und realistische Beziehungsbilder zählen als bedeutende Faktoren, um die Liebe gut in einem Spiel einzufangen. Jedoch sollte man nicht die Interaktivität des Mediums außen vor lassen. Ein Paradebeispiel für eine großartige Darstellung der Liebe ist das Indie-Spiel Florence aus dem Jahr 2018. Die großartige interaktive Graphic Novel verbindet charmante Minispiele mit einer leidenschaftlichen Handlung um das Liebespaar Florence und Krish. Eines Tages lauscht Florence den wundervollen Klängen des Cello spielenden Straßenmusikers Krish. Daraufhin erleben wir das erste Date der beiden. Im Gespräch setzen wir beispielsweise kleine Fragmente zusammen, die den Gesprächsverlauf verbildlichen sollen. Zu Beginn sind das noch viele kleine Teilchen, mit der Zeit werden diese aber immer größer und leichter zu kombinieren. Das ist zwar minimalistisch, aber eine enorm spannende Idee, um mit simplen Gameplay-Elementen das Kennenlernen und Verlieben in einem Spiel umzusetzen. Florences Charakter wird durch das Piano musikalisch unterstrichen, Krishs Naturell passenderweise mit dem Cello. Entfernen sich die beiden voneinander, so lauschen wir nur noch den einsamen und melancholischen Melodien des Pianos. Das in Melbourne ansässige Studio Mountains erzählt eine bittersüße Kurzgeschichte, die liebevoll inszeniert ist und die Möglichkeiten des Mediums eindrucksvoll nutzt. Hier werden Liebe, Leidenschaft und Herzschmerz großartig eingefangen. ❑

Jeder Konsolenhersteller hat seine ganz eigenen Ikonen im Romantikbereich. Playstation? Nate und Elena. Nintendo? Simpel, Mario und Peach. Und die Xbox?! Cortana und der Master Chief.



Sarah Louise Kerrigan, wie der bekannte Starcraft-Charakter mit vollem Namen heißt, war eigentlich eine Terranerin. Sie wurde aber von den Zerg gefangen genommen und befallen. Seitdem kennt man sie als Königin der Klingen.

Making of Starcraft 2

Die Entstehungsgeschichte des Echtzeitstrategie-Klassikers

Was lange währt, wird ein Top-Spiel: Anlässlich des zehnten Geburtstags blicken wir zurück auf die Entwicklung von Starcraft 2. Welche Designphilosophie steckte hinter dem Taktik-Erfolg? Und wieso ist weniger manchmal sogar mehr?

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller


Mit dem Odin-Kampfwalker rückt schweres Geschütz an. Das grafische Grundgerüst für Starcraft 2: Wings of Liberty stand bereits mehrere Jahre vor dem Release und wurde nur geringfügig angepasst.

Blizzard entschied sich gegen die Hinzunahme einer vierten Partei und konzentrierte sich bei Starcraft 2 auf die bereits im Vorgänger eingeführten Protoss, Zerg und Terraner.

Kampagne und Multiplayer unterscheiden sich optisch zwar nur leicht voneinander, bieten aber spielerisch andere Ansätze. Die Kampagne würzt die Geschichte mit Rendersequenzen und Story-Elementen.

Mitte der 1990er boomte das Echtzeitstrategie-Genre: Das von den Westwood Studios entwickelte Dune 2 aus dem Jahr 1992 gilt als Vorreiter, doch wirklich massentauglich wurde diese Spielart vor allem durch Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (im Sommer 1995 erschienen; ebenfalls von Westwood) und dem von Blizzard Entertainment produzierten Warcraft: Orcs & Humans (1994). Dessen am 9. Dezember 1995 veröffentlichter Nachfolger Warcraft 2: Tides of Darkness war ein echter Verkaufsschlager. Und kaum stand das Spiel in den Läden, forderte Davidson & Associates, der damalige Mutterkonzern von Blizzard, einen Nachfolger.

Dass die Macher von einem Fantasy-Setting hin in ein Science-Fiction-Universum wechseln würden, stand relativ schnell fest. Tatsächlich gab es sogar Verhandlungen mit LucasArts über eine von Blizzard entwickelte Star-Wars-Adaption. Doch die Gespräche verliefen im Sand – und letztlich war es wohl George Lucas selbst, der zu diesem Zeitpunkt weniger Lizenzen für Computerspiele erteilen wollte.

Also musste ein eigenes Szenario für das künftige Starcraft her. Sehr schnell fand das Team um Chris Metzen, dem damaligen Vice President of Creative Development, erste Inspirationsquellen durch Filme, Literatur und andere Medien. Wenn ihr euch beispielsweise die Zerg anschaut, dann fallen hier Parallelen zur Kult-Filmreihe Alien und damit auch zu Warhammer auf.

Eigentlich planten Blizzard und Davidson & Associates eine schnelle Entwicklung des Warcraft-Nachfolgers. Schließlich wollte man eilig auf der Echtzeit-Welle mitsurfen. Doch der geplante Starcraft-Release im Jahr 1996 platzte, und es reihte sich Verschiebung an Verschiebung. Die Gründe dafür waren unter anderem Balancing-Probleme, Engine-Wechsel und jede Menge Programmfehler.

Bis Starcraft schließlich am 31. März 1998 auf den Markt kam, „crunchten“ die Entwickler gut anderthalb Jahre lang und rieben sich für den Erfolg förmlich auf. Doch zumindest hat es sich gelohnt: Starcraft gehört zu den erfolgreichsten Spielen aller Zeiten und avancierte auch dank des E-Sport-Fokus zu einem der populärsten Spiele weltweit.

Wieso wir die Geschichte des ersten Starcraft hier so lang und breit auswalzen? Ohne ein Gefühl für die Philosophie hinter der gesamten Marke und Blizzards Arbeitsweise versteht man nämlich auch die Odyssee nicht, die letztlich zum Echtzeitstrategie-Meisterwerk Starcraft 2: Wings of Liberty führte.

Ein turbulenter Start

Die Arbeiten an Starcraft 2 begannen einige Jahre nach Erscheinen des ersten Teils und vor allem nach der Veröffentlichung des Online-Rollenspiels World Of Warcraft, das Ende 2004 in den USA und im Februar 2005 in Europa an den Start ging. Für dieses Mammutprojekt zog Blizzard damals alle Kräfte zusammen, sodass andere Marken erst einmal hintenanstehen mussten. Darunter fiel eben auch Starcraft 2, dessen Produktion sich laut Rob Pardo, damals Vice President of Game Design und Executive Producer Chris Sigaty um ein Jahr verschob. Die ersten Arbeiten erfolgten somit bereits 2003; die



Für zusätzliche Tiefe sorgen Upgrade-Funktionen. Bereits in der Grafik erkennt ihr die unterschiedliche Ausrichtung der Fraktionen: Der Tech-Baum der Zerg hat die Form eines DNA-Strangs, der der hochentwickelten Protoss wirkt dagegen sehr technisch.



An drei Schlüsselpunkten in Starcraft 2: Wings of Liberty bekommt ihr zudem Entscheidungsfreiheiten. Mit eurer Wahl bestimmt ihr die weitere Entwicklung und schaltet Einheiten und Fähigkeiten frei.


In Starcraft 2 variiert Blizzard die Aufgaben stark: Mal setzt das Team auf klassischen Basisbau, mal auf stark inszenierte Schlachten mit Action-Fokus. Das sorgt für Abwechslung und motiviert zum Weiterspielen.


Blizzard entwickelte Starcraft 2 von Beginn an mit starkem Multiplayer-Fokus. Noch bevor man also mit der Produktion der Kampagne startete, bastelten die Designer zunächst einen Multiplayer-Prototyp für erste Tests.

offizielle Ankündigung der Entwicklung erfolgte allerdings erst am 19. Mai 2007 auf dem Blizzard Worldwide Invitational in Südkorea.

Zu Beginn lief die Produktion übrigens unter dem Codenamen „Medusa". Witzigerweise verwurstete Blizzard diesen Titel mehrfach, denn sowohl eine Multiplayer-Map des ersten Teils als auch eine Einheit heißen eben genau so. So richtig Fahrt nahm die Entwicklung schließlich Mitte 2005 auf. Die besondere Herausforderung bestand in diesem Fall darin, einen neuen Titel mit zusätzlichen Einheiten zu entwickeln, zugleich aber das Spielgefühl des ersten Teils zu bewahren. Auch wollte man die drei bereits bestehenden Fraktionen der Zerg, Protoss und Terraner nicht unnötig aufblasen.

David Bowder, der im März 2005 zunächst als Senior Producer zum Entwicklerteam stieß und später zum Lead Designer von Starcraft 2 aufstieg, erklärte im Interview mit Gamasutra (https://www.gamasutra.com/view/feature/132562/the_design_of_starcraft_ii.php): „Es ist eine Kombination aus konzeptionellen Elementen und Mechanismen. Dort wo wir dachten, es ginge noch besser, versuchten wir, es auch wirklich besser zu machen. Dinge, die wir für konzeptionell unwichtig erachteten, entfernten wir." Man entschied also, welche Einheiten, Gameplay-Elemente und Ideen für das Spiel und das Erlebnis selbst wirklich essenziell waren. Über die gesamte Entwicklungszeit gab es Bowder zufolge immer wieder Diskussionen über Entscheidungsprozesse und darüber, was für Starcraft 2 wirklich notwendig sei.

Wo so viel geredet wird, da fliegen natürlich auch Ideen über eine mögliche vierte Fraktion durch den Raum. Und tatsächlich gab es den Gedanken, die „United Earth Directorate" als zusätzliche Partei ins Spiel zu bringen. Eine weitere Gruppierung mit eigenen Einheiten, Gebäuden und Schwerpunkten bedeutete allerdings einen gewaltigen Umsturz im Spielsystem. Je weiter die Entwicklung voranschritt, desto mehr kristallisierte sich heraus, dass eine zusätzliche Fraktion nur für Gameplay-Probleme sorgen würde.

Multiplayer-Fokus

Für Starcraft 2 benötigte Blizzard aber zunächst eine neue Grafik-Technologie: Mehr Einheiten, aufwendigere 3D-Modelle und andere Anpassungen standen hier ganz oben auf der Liste. Das Design-Team orientierte sich bei der optischen Neuausrichtung stark am ersten Teil, hatte aber grundsätzlich freie Hand bei der Ausgestaltung. Die Unternehmensführung von Blizzard erkannte früh, dass Spiele durch umfangreiche Online-Funktionen an Langlebigkeit dazugewinnen. Entsprechend legte man auch im zweiten Starcraft den Fokus verstärkt auf die kompetitiven Online-Optionen und die E-Sport-Features. Noch bevor die Arbeiten an der Kampagne überhaupt begannen, brachten die Entwickler bereits einen spielbaren Multiplayer-Prototypen an den Start. Als Starcraft 2 am 19. Mai 2007 angekündigt wurde, war es somit bereits spielbar.

David Bowder führte die Konzeption von Multi- und Singleplayer im Interview aus: „Wir haben in früheren Spielen versucht [Spieler auf den Multiplayer vorzubereiten]. Aber das hat nie wirklich funktioniert. Eine Solo-Kampagne hat niemanden auf Online-Gameplay vorbereitet. Das klappt einfach nicht." Diese Erkenntnis sorgte für eine andere Herangehensweise: Blizzard behandelte beide Spielarten getrennt voneinander. Während sich die Kampagne also mit vielen Einheiten und Funktionen austobte, beschränkte man den Multiplayer. „Multiplayer müssen nachvollziehbar sein. Es geht nicht darum, dass ich alles im Kopf behalte, was ich überhaupt anstellen kann. Ich sollte im Idealfall auch wissen, was mein Gegenüber machen kann. Nur so kann ich dir nämlich mit meinen Möglichkeiten einen Schritt voraus sein", erläuterte er das Design hinter den Online-Funktionen.

Bowder vergleicht Starcraft 2 mit Schach: Ein klares Regelwerk, nachvollziehbar und mit viel Spielraum für die Taktik der Teilnehmer. Das Team wagte zwischendurch trotzdem Experimente. Bowder spricht beispielsweise über „Was wäre, wenn …"-Szenarien, bei denen bestimmte Einheiten oder Funktionen – wie etwa ein Medic – ein- und wieder ausgeschaltet wurden. Wenn sich beim Probespiel keine Besserung bzw. bei den Probanden keine Begeisterung einstellte, wurde die Änderung wieder verworfen.

Perfektion dauert eben …

Im Verlauf der Entwicklung erhielt Starcraft 2 im Schnitt nahezu wöchentlich ein Update. Auf der Blizzcon 2011 enthüllte Blizzard schließlich, dass das grafische Grundgerüst bereits im Oktober 2007 nahezu feststand. Alles, was in den folgenden drei Jahren bis zum Release am 27. Juli 2010 an Arbeit in das Spiel gesteckt wurde, drehte sich um Balancing, Feintuning und die optimale Spielerfahrung. Zwischen 2007 und 2010 entstanden so insgesamt über 12.000 Builds von Starcraft 2. In der gesamten, rund fünfjährigen Entwicklungszeit kam Blizzard auf 16.130 Builds (!).


Mit Starcraft 2 erweiterte Blizzard auch seinen Online-Service Battle.net. So führten die Kalifornier etwa ein neues Ranglistensystem sowie ein Matchmaking ein, das auch wirklich Spieler mit ähnlichen Fertigkeiten zusammenbringt.


Starcraft 2: Wings of Liberty erschien 2017 als Free2Play-Version. Diese enthielt die komplette Kampagne und alle Mehrspieler-Inhalte. Besitzer des Titels bekamen als Bonus die Erweiterung Heart of the Swarm gratis.

Durch das gesamte Spiel zieht sich ein roter Faden. Das Design der Menüs passt ausgezeichnet zum Setting und dem später auftauchenden HUD.

Auffällig: Über die Jahre zeigte Blizzard enorm viel vom Spiel und stand im ständigen Austausch mit der Community. Die erste spielbare Version der Solo-Kampagne präsentierte man bereits auf der Blizzcon 2007 – also nur wenige Monate nach der offiziellen Ankündigung. Fans und Journalisten konnten hier die Terraner und die Protoss antesten. Rund ein Jahr später bestätigte Rob Pardo, dass die Kampagne etwa zu einem Drittel fertiggestellt sei und dass zusätzlich zu Starcraft 2: Wings of Liberty die beiden Erweiterungen Heart of the Swarm und Legacy of the Void geplant seien. Zu diesem Zeitpunkt befand sich Starcraft 2 weiterhin in der Pre-Alpha-Phase, der es erst kurz vor der Blizzcon 2008 entwuchs.

Blizzards Perfektionismus zeigte sich aber nicht nur beim Spiel, sondern auch beim Online-Dienst Battle.net. Auch an diesem Service nahm man während der Produktion Veränderungen vor – und auch diese wirkten sich auf die Veröffentlichung des Echtzeitstrategie-Krachers aus. Den zunächst von Blizzard-Boss Mike Morhaime prognostizierten Release-Termin Ende 2009 konnte Blizzard nicht halten. Die Beta verschob sich ebenfalls, was erste Zweifel an den Qualitäten von Starcraft 2 aufkommen ließ. Das Team dahinter ließ sich jedoch nicht beirren und nutzte die zusätzliche Zeit für weiteres Feintuning.

Starcraft 2: Wings of Liberty kam schließlich am 27. Juli 2010 auf den Markt. Das PC-Spiel toppte sogar den Erfolg seines Vorgängers: Mit einer Metacritic-Wertung von 93 und einem User-Score von hervorragenden 8.3 gehört es bis heute an die Strategiespitze und verkaufte sich allein bis Dezember 2010 rund 4,5 Millionen Mal. Allerdings brach der Strategie-Hammer auch einen traurigen Rekord: Bis Jahresende wurde der Titel 2,3 Millionen Mal illegal per Torrent heruntergeladen. Die zwei Erweiterungen hielten Starcraft 2 lange Zeit im Gespräch: Heart of the Swarm wurde im März 2013 veröffentlicht und stellte die Zerg in den Fokus, Legacy of the Void erschien im November 2015 und liefert die Kampagne für die Protoss.



Wenn das Schlachtfeld so aussieht, ist die Runde meist vorbei. Der Multiplayer von Starcraft 2 bietet einen grundsätzlich anderen Ansatz als die Kampagne. Dadurch kommt es schneller zu Gefechten, bei denen letztlich die Taktik entscheidet.

Starcraft 2 setzte sich – wie schon sein Vorgänger – im E-Sport durch und gehört zu den populärsten und meistgespielten Online-Games überhaupt. Eine spannende Entwicklung nahm die traditionsreiche Franchise indes am 14. November 2017: Seitdem sind nämlich die Kampagne Wings of Liberty und die Mehrspieler-Modi Free2Play und damit kostenlos. Blizzard erhoffte sich von diesem Schritt eine größere Spielerschaft und konnte so die Marke lange am Markt halten.

Wenn die Entwicklung von Starcraft 2 aber vor allem eins zeigt, dann, dass sich zusätzliche Entwicklungszeit auszahlt. Selten war ein Titel bereits derart früh fertig und bekam so viele Monate für das Feintuning spendiert. Und das zahlte sich am Ende auch in Sachen Qualität aus. ❑

Abgebrochene Spieleproduktionen

Millionen investiert, doch nichts ist passiert

Mit Tiberium arbeitete Electronic Arts an einem Taktik-Shooter im Command-&-Conquer-Universum. Allerdings erzielte das Projekt nur langsamen Fortschritt und erreichte nicht die gewünschte Qualität. Daher stellte man im Oktober 2008 die Produktion ein.

Geheime Pitch-Demos, gescheiterte Produktionen, erfolglose Ableger: Es gibt unendlich viele Gründe, warum Spiele eingestellt werden. Erfahrt in unserem Report, wieso Spieleentwicklungen scheitern und was aus Fehlversuchen erwachsen kann.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ihr habt doch sicher auch schon mal etwas probiert und dann hat es nicht geklappt, oder? Allerdings hat euch dieses Experiment dann höchstwahrscheinlich nicht eine Million US-Dollar gekostet. Genau so erging es Warner Bros. Interactive: Vor kurzem wurde bekannt, dass der Publisher im Jahr 2008 diese riesige Summe in eine Tech-Demo zu einem möglichen Spiel im Herr-der-Ringe-Universum investierte, diese dann jedoch nie der Öffentlichkeit gezeigt hat. Als Entwickler betraute man seinerzeit die Briten von TT Games, die Macher der bekannten Lego-Abenteuer.

Insgesamt entwickelte TT Games vier spielbare Demo-Abschnitte und nutzte dafür Peter Jacksons Filmtrilogie als Vorlage. Warner Bros. Interactive hoffte, dass man mit einer überzeugenden Präsentation den mexikanischen Star-Regisseur Guillermo Del Toro (Pans Labyrinth, Shape of Water) für die Entwicklung gewinnen könnte. Die Ideen hinter diesem frühen Pitch klingen jedenfalls verlockend: Jede Spielfigur würde Gameplay-Eigenheiten erhalten. Kontrolliert ihr Ringträger Frodo, wäre das Spiel ein Stealth-Abenteuer, als Aragorn hingegen eher ein klassisches Actionspiel.

TT-Games-Mitgründer Jon Burton erklärte auf seinem YouTube-Kanal, dass er die Prototypen sogar Peter Jackson und Guillermo Del Toro in Neuseeland präsentiert hatte und die beiden recht angetan von dem Konzept waren. Ganz anders hingegen Warner Bros. Interactive: Der Publisher wollte keine Filmumsetzung, sondern ein Spiel, das zwar Tolkiens Werke als Vorlage nimmt, jedoch ein eigenes Universum kreiert. Daraus sollte später das von Monolith Productions entwickelte Mittelerde: Mordors Schatten werden. Immerhin ein versöhnliches Ende, entpuppte sich Mordors Schatten doch als famoses Action-Adventure.

Große Namen, keine Spiele!

Der Herr-der-Ringe-Prototyp ist indes nur das letzte Kapitel einer ganzen Reihe an Produktionen, die nie offiziell das Licht der Welt erblickten und schon im Vorfeld abgebrochen wurden. Gerade Lizenzspiele entpuppen sich oft als Wagnis für Publisher und Entwickler. Bereits auf den vorigen Seiten



Starcraft Ghost ist sicherlich eines der bekanntesten eingestellten Spiele. Der Stealth-Shooter war in der Entwicklung bereits weit fortgeschritten, kam aber nie auf den Markt.


Zu The Lord of the Rings: The White Council gab es bereits eine eigene Website mit Artworks und Entwicklertagebuch. Mehr wurde daraus jedoch nicht. (Bild: Moby Games)

Das Biker-Abenteuer Full Throttle vob LucaArts erhielt bis heute leider keine Fortsetzung. Zugegeben, wirklich gut sieht das eingestellte Full Throttle 2: Hell on Wheels in den alten Aufnahmen wirklich nicht aus.

erwähnten wir bereits, dass beispielsweise Blizzard vor der Entwicklung von Starcraft in Verhandlungen mit George Lucas stand und es so beinahe ein Star-Wars-Echtzeitstrategiespiel aus der Feder der Warcraft-Macher gegeben hätte.

Doch wo wir gerade schon beim Thema Der Herr der Ringe waren, dürfen wir im Lizenzsektor natürlich nicht das 2006 von EA Redwood Shores (später Visceral Games) angekündigte The Lord of the Rings: The White Council vergessen. Das Spiel besaß sogar eine eigene Website, auf der sich Fans erste Artworks und sogar Tagebucheinträge der Entwickler anschauen konnten.

The White Council sollte ein Open-World-Spiel werden, in dem ihr wahlweise als Mensch, Zwerg oder Hobbit Mittelerde bereist. Nach der frühen Ankündigung jedoch herrschte zunächst langes Schweigen, ehe das Spiel Anfang 2007 offiziell auf Eis gelegt wurde. Als Gründe gab Publisher Electronic Arts unter anderem einen zu langsamen Fortschritt bei den Entwicklungsarbeiten und Managementprobleme an. Ein weiteres Herr-der-Ringe-Spiel sollte es in den Folgejahren mit The Lord of the Rings: Conquest aber dennoch geben, für das allerdings die Pandemic Studios (Star Wars: Battlefront, Destroy All Humans!) verantwortlich zeichneten.

Doch nicht nur Tolkiens Helden wurden schon einmal abgesägt, auch Marvels Avengers mussten bereits mehrfach klein beigeben. So fiel der Xbox-360-Actiontitel The Avengers im Jahr 2011 der THQ-Pleite zum Opfer; altes Gameplay-Material wurde jüngst auf YouTube veröffentlicht. 2010 sicherte sich das Unternehmen noch die Rechte an dem bekannten Marvel-Comic. Für die Entwicklung des First-Person-Games betraute man THQ Studio Australia und Blue Tongue Entertainment. The Avengers sollte die Stärken und Charaktere des Marvel-Universums auf Basis der Secret-Invasion-Geschichte hervorheben. Als Captain America hättet ihr den Schild geschleudert, als Hulk hättet ihr alles plattgewalzt.

Jedoch geriet THQ im Jahr 2011 in finanzielle Schieflage, nachdem unter anderem die Produktion des nur mäßig erfolgreichen Ego-Shooters Homefront und der uDraw-Tablets ein Loch in die Kasse rissen. THQ musste die angesprochenen Studios schließen. Diese wiederum baten Marvel um finanzielle Unterstützung, um das Avengers-Spiel fertigstellen zu können. Doch die Disney-Tochter lehnte ab, woraufhin das Projekt eingestellt wurde. Ubisoft sicherte sich im Nachgang die Konzepte und die Story des Spiels und machte daraus das 2012 für Xbox 360 und Wii U erschienene Marvel Avengers: Battle for Earth.

Klassiker für die Tonne

Und mit diesem ersten Disney-Verweis wagen wir einen kleinen Sprung rüber zu LucasArts: Bekanntermaßen schlossen die Micky-Maus-Erfinder das Kultstudio im Jahr 2013 – und das nur ein halbes Jahr, nachdem der Medienkonzern den Entwickler geschluckt hatte. Damit einher ging das Einstellen der Arbeiten an Star Wars 1313, das auf der Spielemesse E3 im Jahr 2012 vorgestellt wurde und auf der Unreal Engine basieren sollte.

Allerdings hatte auch LucasArts noch einige Spieleleichen im Keller,



Die Demo zur Sportsimulation NBA Elite 11 erntete ausschließlich negative Kritiken. Die Konsequenz: EA Sports verschob den Titel zunächst – und stellte ihn wenig später ganz ein. (Bild: Moby Games)

Star Wars 1313 sah extrem vielversprechend aus. Jedoch stellte LucasArts das Spiel 2013 ein, ehe das Studio selbst von Disney geschlossen wurde.

Das Gameplay-Video zu Prince of Persia: Redemption lagerte bereits seit acht Jahren bei YouTube, ehe die Gaming-Welt darauf aufmerksam wurde. Der Prince-of-Persia-Nachfolger kam jedoch nie über diese Demophase hinaus. (Bild: Ubisoft)

die nie auf den Markt kamen. Der prominenteste und vielleicht auch kurioseste Kandidat ist sicherlich Full Throttle 2: Anfang 2000 startete LucasArts mit der Entwicklung von Full Throttle: Payback. Auch wenn Full-Throttle-Schöpfer Tim Schafer nicht mit von der Partie war, so hatte man mit Larry Ahern und Bill Tiller zwei erfahrene Männer an der Spitze der Produktion. Doch zur damaligen Zeit lief es im Unternehmen alles andere als rund, und so verließen die beiden LucasArts bereits im Jahr 2001. Für Full Throttle: Payback fand man offenbar keinen gemeinsamen Weg, deshalb stellte LucasArts die Entwicklung ein.

Doch die Marke Full Throttle wollte man noch nicht beerdigen. Also wagte das Team 2002 mit Full Throttle: Hell on Wheels unter der kreativen Federführung von Sean Clark (The Dig, Indiana Jones and the Fate of Atlantis u. a.) einen zweiten Anlauf. LucasArts präsentierte auf der E3 2003 sogar eine spielbare Demo, erntete dafür aber teils harsche Kritik. Gerade technisch hinkte das Adventure der Konkurrenz hinterher. Infolgedessen stellte LucasArts kurze Zeit später ein zweites Mal in kurzer Abfolge einen Full-Throttle-Nachfolger ein. Die Marke selbst verschwand jedoch mit dem Ausscheiden von LucasArts nicht von der Bildfläche: 2017 veröffentlichte Tim Schafers Indie-Studio Double Fine Productions eine gelungene Remastered-Version des Biker-Abenteuers.

Eine weitere, nie erschienene Fortsetzung verbarg sich vor unser aller Augen: Mehr als acht Jahre befand sich ein mehrminütiges Gameplay-Video zu Prince of Persia: Redemption auf YouTube, ehe jemand darauf aufmerksam wurde. Dabei soll es sich – ähnlich wie bei den eingangs erwähnten Tech-Demos zu Der Herr der Ringe – um so genannte Pitch-Demos handeln. Oft arbeiten nur kleine Teams an derartigen Prototypen und schlagen diese dann später in internen Meetings vor. Prince of Persia: Redemption wurde leider nicht weitergeführt oder gar im großen Stil angegangen. Der letzte Ableger der Action-Adventure-Serie erschien 2010 und hörte auf den Namen Prince of Persia: The Forgotten Sands.

Das harte Online-Geschäft

Dank Patches und Service-Gedanken sind Spiele in der heutigen Zeit sich stetig weiter entwickelnde Programme. Es gibt unzählige Fälle, in denen eigentlich enttäuschende Titel mit Zeit, Geld und Hingabe noch zu waschechten Hits heranreiften – wie beispielsweise No Man's Sky. Allerdings tauchen auch immer wieder umgekehrte Fälle auf: Titel, die mit großen Erwartungen starten und die dann niemand mehr spielt. Und so werden oftmals erst im Verlauf der Weiterentwicklung die Arbeiten an den Projekten eingestellt.

Zu einem der bekanntesten Flops der jüngeren Vergangenheit zählt sicherlich der Arena-Shooter Lawbreakers. Kult-Entwickler Cliff Bleszinski (bekannt für die Gears-of-War- und Unreal-Reihe) übernahm die Verantwortung und wollte einen vollkommen anderen Team-Shooter kreieren. Ein ambitioniertes Vorhaben, das jedoch ziemlich in die Hose ging: Nach dem schwachen Start am 08. August 2017 schob man die Schuld zunächst auf das übermächtige PUBG, musste jedoch schnell feststellen, dass sich schlicht zu wenig Spieler für Lawbreakers interessierten. Ein Online-Shooter ohne Spieler funktioniert eben nicht! Deshalb stellte man bereits im Ap-



Das Sandbox-Spiel This is Vegas geriet in die Mühlen der Industrie: Bereits 2006 angekündigt, verkaufte Midway 2009 die Rechte an Warner Bros. Interactive, die es aber nie fertigstellten.



Die wenigen präsentierten Gameplay-Passagen zum Science-Fiction-Spiel Prey 2 machten Lust auf mehr. Spieler sollten hier zum interstellaren Kopfgeldjäger werden. Das Projekt wurde allerdings eingestellt, stattdessen erschien 2017 mit Prey ein gänzlich neues Spiel.

Cliff Bleszinskis Online-Shooter Lawbreakers spielte sich zwar gut, kam aber zum denkbar falschen Moment auf den Markt. Spieler waren in Zeiten von PUBG und Fortnite nicht an dem Arena-Shooter interessiert.

ril 2018 die Weiterentwicklung des Titels ein. Schade eigentlich.

Fast im gleichen Zeitraum ereilte das bei Epic Games in Arbeit befindliche Unreal Tournament ein ganz ähnliches Schicksal. Doch in diesem Fall sorgte der Erfolg von Fortnite für Probleme. Offiziell stellte Epic die Entwicklung an Unreal Tournament im Dezember 2018 – und damit vier Jahre nach der Pre-Alpha-Version – ein. Die damals mit der Arbeit betrauten Entwickler wurden zugunsten weiterer Updates des Battle-Royale-Primus abgezogen. Wie und ob es mit Unreal Tournament in Zukunft weitergeht, steht in den Sternen. Übrigens ist der Arena-Shooter nicht das erste Spiel, das dank Fortnite unter die Räder kam: Bereits im April 2018 erwischte es das MOBA Paragon.

Weniger konsequent präsentierte sich CCP Games, die Macher hinter EVE: Online. Das isländische Unternehmen versuchte bereits mehrfach, einen Shooter in dem überaus populären Science-Fiction-Universum zu platzieren. Der letzte Versuch hörte auf den Namen Project Nova und wurde im Dezember 2018 eingestellt beziehungsweise neu gestartet. Die offizielle Verlautbarung zum endgültigen Aus dazu erfolgte schließlich im Februar 2019 via Reddit.

Allerdings ist Project Nova nicht das Ende der Shooter-Ambitionen von CCP: Man möchte auf der bisherigen Basis aufbauen und einen noch besseren MMO-Shooter entwickeln. CCP London ist für die Arbeiten an dem neuen Action-Ableger verantwortlich, Informationen über den Titel gibt es allerdings noch nicht. CCP hat nämlich laut eigener Aussage aus der Vergangenheit gelernt und möchte daher erst Details veröffentlichen, wenn sie auch wirklich spruchreif sind. Wieso Fans und Kritiker trotzdem skeptisch sind? CCP scheiterte bereits mehrfach an Shooter-Projekten wie etwa Dust 514, Project Legion oder eben Nova.

Und zu guter Letzt wäre da noch Titanfall Online. Das südkoreanische Entwicklungsstudio Nexon konzipierte und entwickelte den Shooter speziell für den asiatischen Markt. Trotz erster Beta-Tests und einiger Gameplay-Aufnahmen stellten Nexon und Electronic Arts das Projekt ein. Schließlich spiele man in Südkorea ohnehin eher mit mobilen Endgeräten, hieß es seitens der Verantwortlichen. Wann und wie übrigens ein Nachfolger zu Titanfall 3 kommt, ist bislang ebenfalls unklar. Entwickler Respawn Entertainment konzentrierte sich zuletzt stark auf den Battle-Royal-Shooter Apex Legends. Da schien für Titanfall 3 kein Platz zu sein.

To be continued …

Wir hätten unsere Liste zu abgebrochenen Spieleproduktionen noch endlos fortführen können, haben aber bewusst nur einige spannende Beispiele herausgepickt. Auf unserem YouTube-Kanal findet ihr gleich zwei Videos, die sich mit dem Thema beschäftigen. Darin findet ihr etwa Infos zu dem abgebrochenen Aliens-Rollenspiel von Obsidian, Blizzards Starcraft: Ghost oder einer geplanten Fortsetzung von Star Wars: Knights of the Old Republic.

Bedauerlich, aber wohl gerade in der heutigen Zeit nicht zu ändern: Oft ist es für Spieleentwickler sicherer, die aktuelle Erfolgswelle zu reiten, anstatt unnötige Risiken einzugehen. Das Einstellen oder Abbrechen von Produktionen wird uns mit Sicherheit so lange begleiten wie es Videospiele gibt. Und mit Sicherheit wird auch in Zukunft so mancher Aufreger dabei sein! ❑



Das Zerwürfnis zwischen Konami und Hideo Kojima besiegelte letztlich das Schicksal der Horror-Demo PT und des möglichen Vollpreisspiels Silent Hills. Bis heute gibt es keinen Nachfolger zur populären Horrorspiel-Reihe.



Scalebound entstand als Play-Anywhere-Game in Kooperation zwischen Microsoft und Platinum Games. Nach diversen Release-Verschiebungen stellte Microsoft das Koop-Spiel Anfang 2017 offiziell ein. Schade um die schönen Drachenkämpfe!

Vor 10 Jahren

Ausgabe 09/2010

Von: Stefanie Hartwich & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die Ausgabe 09/2010 enthielt spannende Themen wie Mafia 2 und Starcraft 2. (Noch) hoffnungsvoll schaute man in die Zukunft von Stronghold 3 und Final Fantasy 14 Online.



Die Hoffnung stirbt zuletzt

Stronghold 3 befand sich noch auf einem guten Weg …

… und scheiterte am Ende grandios. Fünf Jahre nach dem Vorgänger sollte das Echtzeitstrategiespiel Stronghold 3 die Spielereihe zu alter Stärke führen. Dazu fassten wir die wesentlichsten Punkte des Nachfolgers in einer Vorschau zusammen. Vor zehn Jahren gab es noch ein Fünkchen Hoffnung, dass Stronghold 3 wieder zur alten Stärke des ersten Teils finden würde. Das lag insbesondere daran, dass der Entwickler Firefly schonungslos ehrlich über die Fehler des zweiten Teils berichtete. Überflüssige Elemente sollten entfernt, die Missionen mit einer Story zusammengehalten und Kritikpunkte der Community angepackt werden. Gebracht hat es schlussendlich nicht wirklich etwas. Der dritte Teil wurde schlussendlich erst im Oktober 2011 veröffentlicht. In unserem Test erhielt das Spiel nur fünf von zehn möglichen Punkten. Das lag unter anderem daran, dass das Spiel unfertig wirkte und voller Bugs war. So verweigerten die Soldaten den Befehl und ließen ihre Kameraden von den Gegnern niedermetzeln, obwohl sie gefühlt nur zwei Meter daneben standen. Grafisch gesehen hätte man garantiert auch noch etwas Besseres abliefern können. Da tröstete es etwas, dass zumindest der erste Teil als kostenlose Zugabe bei der Verkaufsversion von Stronghold 3 dabei war (vielleicht haben die Entwickler das damit gemeint, als sie sagten, dass das Spiel zur alten Stärke des ersten Teils finden sollte …). Zahlreiche Patches korrigierten einige Makel, die Bewertungen auf Metacritic wurden jedoch nicht besser. Mittlerweile befindet sich mit Stronghold: Warlords ein weiterer Ableger der Reihe in der Entwicklung. Ein Releasetermin steht jedoch bisher nicht fest. Vielleicht wird der nächste Teil etwas besser.


Mit Stronghold 3 sollte die Reihe wieder ihre alte Stärken ausspielen.

Mafia 2: Schneller vorbei, als die Polizei erlaubt

Das Open-World-Spiel machte vieles richtig, nur fiel die Spielzeit zu knapp aus.

Fans mussten acht ganze Jahre darauf warten: Mit Mafia 2 erschien 2010 der zweite Teil der vielgelobten Reihe. Zeitlich angesiedelt war dieser in den 1940er- bis 1950er-Jahren. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Kriegsveteranen Vito Scaletta, dessen Mutter Schulden bei einem Kredithai hat. Um diese abzuzahlen, orientert er sich an seinen Freund Joe, der für die Mafia arbeitet. Dadurch versinkt der Hauptprotagonist immer tiefer in der Welt des Verbrechens. Der rote Faden der Story verliert sich mit der Schuldenfreiheit der Mutter. Vito bereichert sich anschließend weiter, erst gegen Ende nimmt die Handlung wieder an Fahrt auf. Mafia 2 fiel inhaltlich deutlich kürzer aus als er Vorgänger. Und das lag insbesondere daran, dass keine Nebenmissionen existierten, obwohl die Karte groß genug gewesen wäre. Da lief dem Entwickler 2k Czech vermutlich die Zeit davon. Einige Besserungen brachte der zweite Teil im Vergleich zum ersten Abenteur aber mit. Das Fahren fühlte sich nun deutlich besser an. Ein Trump war insbesondere die Atmosphäre des Spiels. Nur die künstliche Intelligenz entpuppte sich weiterhin als Baustelle. So verhielten sich Polizisten merkwürdig und Passanten bauten häufig Autounfälle oder liefen die ganze Zeit gegen im Weg stehende Objekte. Der Beliebtheit der Reihe haben diese Makel aber keinen Abbruch getan. Mit Mafia 3 erschien 2016 ein weiterer Teil, jedoch von einem anderen Studio. Denn der für Mafia 2 zuständige Entwickler 2K Czech wurde nach einer Umstrukturierungsmaßnahme des Mutterkonzerns 2K Games 2014 aufgelöst.


Vito Scaletta gerät wegen der Schulden seiner Mutter immer tiefer in die Fänge der Mafia.


Die Geschichte spielt in den Vierziger- und Fünfziger-Jahren.

Die Starcraft-2-Trilogie begann

Mit Wings of Liberty startete Blizzards Echtzeitstrategie-Spiel in eine erfolgreiche Zukunft.

Obwohl der Mulitplayer-Modus für die meisten Starcraft-Fans der Kern des Spiels ist, haben wir für euch vor zehn Jahren die Kampagne von Starcraft 2: Wings of Liberty getestet. Und das Fazit fiel durchaus positiv aus. Ihr schlüpftet in die Rolle des Widerstandskämpfers Jim Raynor, der sich gegen die terranische Regierung auflehnt. Besonders positiv aufgefallen war uns die flexible Missionsabfolge. Auch war es möglich, mit dem Hauptcharakter das eigene Raumschiff zu inspizieren und sich mit den Gefährten unterhalten. Wer spielerische Freiheit erwartete, wurde leicht enttäuscht. Obwohl der Spieler mehrere folgenschwere Entscheidungen treffen musste, wirkte sich das nicht auf die Hauptstory aus. Die Missionen waren dafür aber abwechslungsreich. Die weiteren Ableger der Trilogie wurden 2013 und 2015 veröffentlicht. Seit 2017 ist Starcraft 2 mit kleineren Einschränkungen als Free2Play-Titel verfügbar. Daher ist es kaum verwunderlich, dass auch zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung das Echtzeitstrategie-Spiel noch nicht in der Bedeutungslosigkeit verschwunden ist. Im E-Sport-Bereich ist Starcraft 2 zu einer gestandenen Größe geworden, auch wenn das Spiel mit LoL und Dota 2 zwei harte Brocken als Konkurrenz hat. Ein dritter Teil der Starcraft-Reihe ist noch nicht in Sicht.



Taktisches Vorgehen war das A und O, wie sich in der Zerg-Höhle zeigte.


Die Zwischensequenzen warden gut umgesetzt und trugen zur Atmosphäre bei.

Final Fantasy 14 Online wirkte noch unschuldig

In der Vorschau waren noch keine Anzeichen der massiven Probleme der ersten Version sichtbar.


Dass FF 14 anfangs ein Griff ins Klo sein würde, war noch nicht absehbar.

Mit Final Fantasy 14 Online wollte Square Enix einen zweiten Ableger der bekannten Reihe als Online-Rollenspiel etablieren. Denn schon 2002 wurde mit FF 11 versucht, Final Fantasy ins Internet zu bringen. In Europa war es aber sehr schwer, überhaupt auf die Server zu gelangen. Final Fantasy 14 sollte es nun richten. In Paris durfte eine Beta-Version des Spiels angezockt werden, was unsere Redakteure natürlich dankend in Anspruch nahmen. Damals standen auch schon die Preise fest: 12,99 Euro (und 3 Euro für jeden weiteren optionalen Charakterslot) wollte Square Enix dafür monatlich haben. Gameplaytechnisch fiel neben Steuerungsproblemen mit Maus und Tastatur auch ein zu kurzes Tutorial für FF-Anfänger negativ auf. Was damals keiner erahnen konnte: FF 14 wurde nach dem Release von den Fans zerrissen. Aber aus der Asche wird ja bekanntlich der Phönix geboren: Nachdem 2012 die Server runtergefahren wurden, ersetzte 2013 eine völlig überarbeitete Version mit dem Untertitel A Realm Reborn das Spiel. Das erhielt sogar positive Kritiken. Zehn Jahre nach dem verhunzten Start begeistert das MMO nun immer noch seine Fans. Square Enix liefert auch weiterhin Zusatzinhalte. Scheint so, als hätte Final Fantasy 14 die Kurve also mehr als nur gekriegt!

Adventure von Deep Silver getestet

Lost Horizon entpuppt sich als interaktiver Abenteuerfilm.

Dass Deep Silver gute Adventures im Portfolio hat, zeigte der Publisher aus dem bayerischen Planegg bei München schon mit der Geheimakte-Reihe. Mit Lost Horizon kam nun ein weiteres Abenteuer dazu. Lost Horizon ist in den Dreißigerjahren angesiedelt und überzeugte mit seiner spannenden Story. Als Fenton Paddock reist ihr in sieben Kapiteln um die halbe Welt und macht euch auf die Suche nach einer verschollene Expeditionstruppe. Dieser Truppe gehört zufällig auch Fentons bester Freund Richard an. Die Geschichte war ziemlich actionreich, auch die Länge des Adventures überzeugte. Die Atmosphäre des Spiels wurde durch die ansehnliche Grafik gut untermalt. Dafür waren aber die Rätsel für Adventure-Profis etwas zu leicht und vom Charakterwechsel, der zwischendurch zum Gameplay gehörte, hätte man sich mehr erwartet. Von uns wurde das Game schlussendlich mit einer Wertung von 8 Punkten bewertet. Belohnt wurde Deep Silver mit dem Deutschen Entwicklerpreis 2010 in der Kategorie Bestes Adventure. Fünf Jahre ließ Deep Silver auf einen zweiten Teil warten. Die Story spielt knappe 20 Jahre nach dem ersten Teil. Der Nachfolger konnte aber nicht an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Ein weiterer Lost-Horizon-Ableger ist bisher nicht in Planung.


Bei den Olympischen Spielen in Berlin manipuliert Fenton ein Ergebnis.

Die PC-Games-Referenz-PCs



CPU

Hersteller/Modell: . **AMD Ryzen 3 3100** (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne (3,6-3,9 GHz), 8 Threads
Preis: .... 100 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 2600 bietet mehr Kerne und Threads und kostet nur 10 Euro mehr – allerdings gibt es ihn nur ohne mitgelieferten Kühler, so dass man weitere etwa 20 Euro einrechnen muss. Bei Intel bietet der Core i3-10100 (4 Kerne, 8 Threads, bis zu 4,3 GHz) eine gute Leistung für seine etwa 115 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . KFA2 GeForce GTX 1660 Super [1-Click OC]
Chip-/Speichertakt: .... 1530 MHz (Boost 1815 MHz) / .... 1750 MHz
Speicher/Preis: .... 6GB GDDR6-RAM / 220 Euro

ALTERNATIVE

15 Prozent langsamer, aber in der 8GB-Version ab 180 Euro zu haben ist die AMD Radeon RX 5500 XT. Nochmal etwas langsamer ist die Nvidia GeForce GTX 1650 Super (6GB) – sie kostet ab 155 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte B450M S2H
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ... 2xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 55 Euro

Gibt man etwas mehr aus, kann man durch den neuen B550-Chipsatz auch PCIe 4.0 nutzen. Das Gigabyte B550M DS3H kostet zum Beispiel 90 Euro. Falls ihr die Intel-CPU wählt, gibt es für etwa 60 Euro beispielsweise ein Biostar H410MH oder ASRock H410M-HVS.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 50 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Patriot Burst (SATA 2,5 Zoll) / .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: .... 50 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... LC Power Gaming 986B, ... 2 Lüfter (120mm) vorverbaut, ... Grafikkartenlänge bis 42 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 17 cm; Preis: 45 Euro
Netzteil/Preis: . . Corsair VS Series VS550 550 Watt, 50 Euro

Unser PC liefert eine gute Basis auch für deutlich stärkere CPUs und Grafikkarten. Je nach Budget kann man also variieren. Beim Prozessor würden wir allerdings nicht weiter sparen, bei der Grafikkarte tut es für den Anfang auch die schon genannte Nvidia GeForce GTX 1650 Super, durch die der PC nur 550 Euro kosten würde.



CPU

Hersteller/Modell: ... Intel Core i5-10400F
Kerne/Taktung: ... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: ... 160 Euro

ALTERNATIVE

AMDs Ryzen 5 3600 (ab 170 Euro) ist in Spielen ein wenig schwächer, aber er lässt sich mit relativ günstigen Mainboards übertakten. Bei Intel ist dafür der Core i5-10600KF (ab 225 Euro) und ein Mainboard mit Z490-Chipsatz (ab 120 Euro) nötig.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ... PowerColor RX 5700 XT
Chip-/Speichertakt: ... 1605 MHz (Boost 1755-1905 MHz)/ ... 1750 MHz
Speicher/Preis: ... 8GB GDDR6-RAM / 350 Euro

ALTERNATIVE

Nvidia-Fans nehmen die gleichteure GeForce RTX 2060 Super, obwohl sie ein wenig langsamer ist. Schneller (etwa 10 Prozent mehr Leistung) ist die GeForce RTX 2070 Super (ab 450 Euro). Bei AMD wäre für Sparfüchse die RX 5600 XT (ab 270 Euro) einen Blick wert.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ... Asus Prime H470-Plus
Format/Sockel (Chipsatz): ... ATX/Intel 1200 (H470)
Steckplätze/Preis: ... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, ... 4x PCIe 3.0 x1, 3xM.2 PCIe 3.0 / 125 Euro

ALTERNATIVE

Solltet ihr zum Übertakten eine Intel K-CPU wählen oder euch zumindest die Option dafür offen halten wollen, dann nehmt ein Z490-Mainboard wie das ASRock Z490 Phantom Gaming 4/ac (150 Euro). Beim Griff zu einer AMD-CPU ist für 155 Euro das MSI X570-A Pro zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: ... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: ... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: ... CL16-18-18 / 110 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ... Gigabyte NVMe SSD M.2/ ... Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD: ... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: ... 110 Euro / 55 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ... CCorsair Carbide Series 275R; ... 2 Lüfter (je 120mm), Grafikkartenlänge bis 37,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 80 Euro
CPU-Kühler/Preis: ... Alpenföhn Brocken 3; ... 165cm hoch, 45 Euro
Netzteil/Preis: ... EVGA BQ Serie 500 BQ 500 Watt ... (teilmodular), 65 Euro

Durch Intels Sockel 1200 gibt es endlich eine gute Alternative zu AMDs Ryzen-CPUs. Dabei bietet Intel bei einigen Modellen etwas mehr Leistung fürs Geld – bei AMD kommt man aber günstiger weg und kann ohne Einschränkungen übertakten. In Sachen Grafikkarten ist die AMD Radeon RX 5700 XT derzeit ideal bei Preis-Leistung.

HIGH-END-PC

€ 2.055,-

CPU

Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-10700KF
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,8-5,1 GHz), 16 Threads
Preis: .... 350 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i5-10600K (6 Kerne, 12 Threads) kostet nur 270 Euro, Wer nicht übertakten will, nimmt den Core i7-10700 (320 Euro). Auf Seiten von AMD ist der Ryzen 7 3700X de Core i7-CPUs in Sachen Gaming fast ebenbürtig, kostet aber nur 290 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z490 Aorus Pro AX
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 3.0 x16,
.... 2x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 3.0) / 245 Euro

ALTERNATIVE

Das Asus Prime Z490-A für 200 Euro ist ebenfalls zum Übertakten gut geeignet. Auf Seiten von AMD sind zum Beispiel das Gigabyte Aorus Elite (195 Euro) oder MSI MPG X570 Gaming Pro Carbon (235 Euro) zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z Silber
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL17-19-19 / 135 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ...... ADATA XPG Gammix S11 Pro (M.2) /
.... Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 135 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Enermax Saberay,
.... inkl. 4 Lüftern; Grafikkarten bis 42,0 cm,
.... CPU-Kühler bis 17,5cm Höhe, Preis: 110 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Corsair Hydro Series H100i Pro
.... RGB (2x120mm), Aio-Wasserkühlung, 120 Euro
Netzteil/Preis: .... be quiet! Straight Power 11 550 Watt
.... (vollmodular), 95 Euro

Ob ein High-End-PC unbedingt auch ein teures Übertakter-Mainboard braucht, hängt vom Nutzer ab. Wer nicht übertakten will, der kann hier problemlos 100 Euro und mehr sparen.
In Sachen Grafikkarten ist die Nvidia GeForce RTX 2080 Super nicht das Top-Modell. Die noch schnellere RTX 2080 Ti ist aber wegen ihres Aufpreises eher ein Luxus-Objekt für Spieler, die unbedingt die derzeit beste Grafik-Power für 4K-Gaming verlangen.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Asus ROG Strix GeForce RTX 2080
.... Super OC
Chip-/Speichertakt: .... 1680 MHz (Boost 1890 MHz) /
.... 1938 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 800 Euro

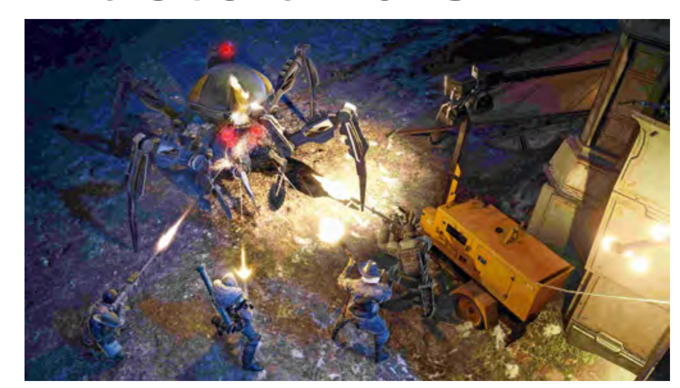
ALTERNATIVE

Nach oben hin ist nur eine GeForce RTX 2080 Ti (ab 1050 Euro) schneller. Bald stehen neue Grafikkarten an – wer will, der kann für Gaming in Full-HD oder WQHD zunächst nur eine GeForce RTX 2070 Super oder gar nur eine AMD Radeon RX 5700 XT nehmen und relativ zeitnah aufrüsten.

Im nächsten Heft

❑ Test

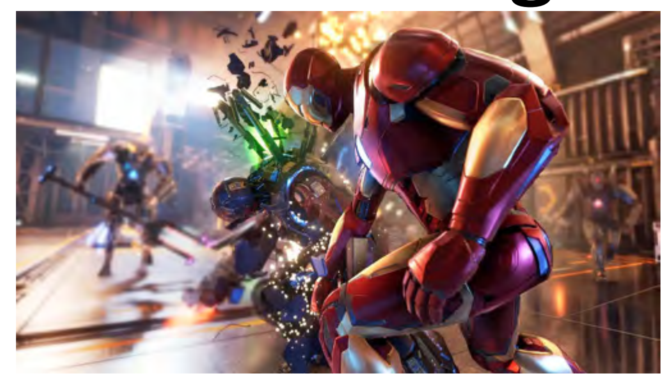
Wasteland 3



Wenn ihr dies hier lest, dürfte uns die Testversion des Endzeit-Rollenspiels bereits vorliegen, alles weitere dazu dann im nächsten Heft.

❑ Test

Marvel's Avengers



Die Beta von Squares Superhelden-Spiel startete leider zu kurz vor der Heftabgabe – dann gibt es eben den fertigen Test im nächsten!

❑ Test

A Total War Saga: Troy | Auch hier trudelte die Testversion kurz vor Druckschluss ein – wir sind dran!



❑ Vorschau

Mafia: Definitive Edition | Zur Neuauflage rechnen wir mit letzten Infos vor dem Release.



❑ Test

Microsoft Flight Simulator | In der nächsten Ausgabe heben wir für euch ausgiebig ab.



❑ Test

Project Cars 3 | Bereits Ende August erscheint Teil 3 der Racing Sim – wir machen die Testfahrt.



PC Games 10/20 erscheint am 23. September!

Vorab-Infos ab 18. September auf www.pcgames.de!

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Judith Carl, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Stefanie Hartwich, Aleksandar Mitrevski, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Moritz Schmidtke, Sönke Siemens, Melanie Weißmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Alexandra Böhm © Electronic Arts / Sony

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

Mein erstes Mal

Ultima Underworld: The Stygian Abyss

Wie spielt sich der Action-Rollenspiel-Klassiker heute?

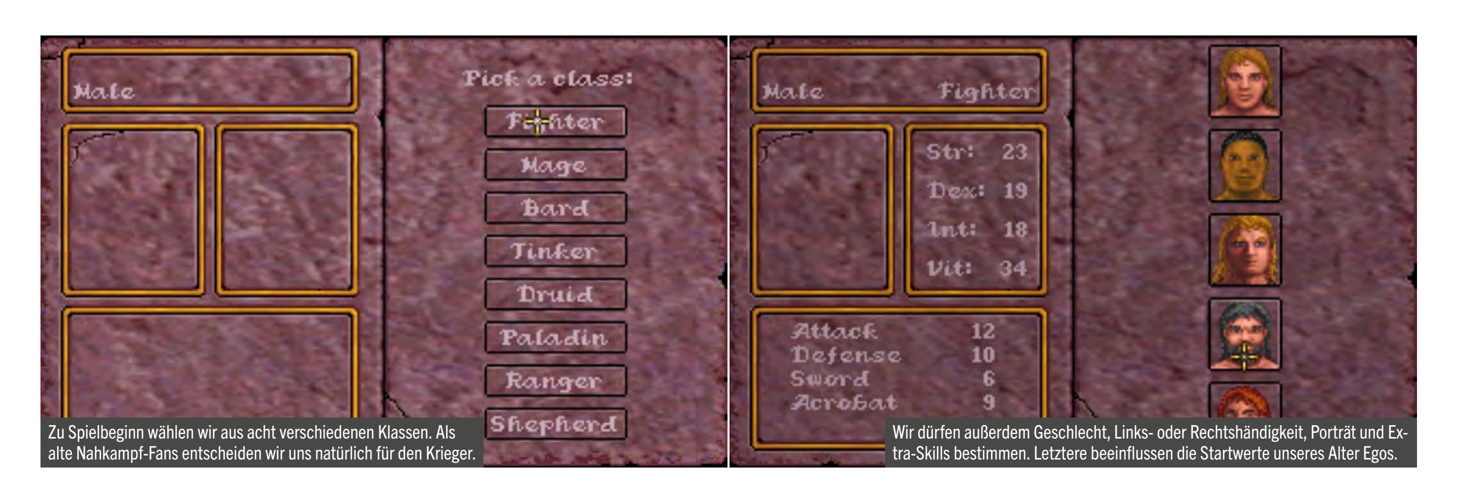
Echte 3D-Grafik, ungeahnte spielerische Freiheiten und ein glaubhaft simulierter Riesen-Dungeon: Ultima Underworld sorgte 1992 für einen Urknall in der Spielewelt, der bis heute nachhallt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Wie spielt sich der Klassiker 28 Jahre später? Unser Autor Benedikt hat sich zum allerersten Mal in die Stygian Abyss gewagt – und wollte nach anfänglichen Startschwierigkeiten gar nicht mehr mit dem Erforschen aufhören.

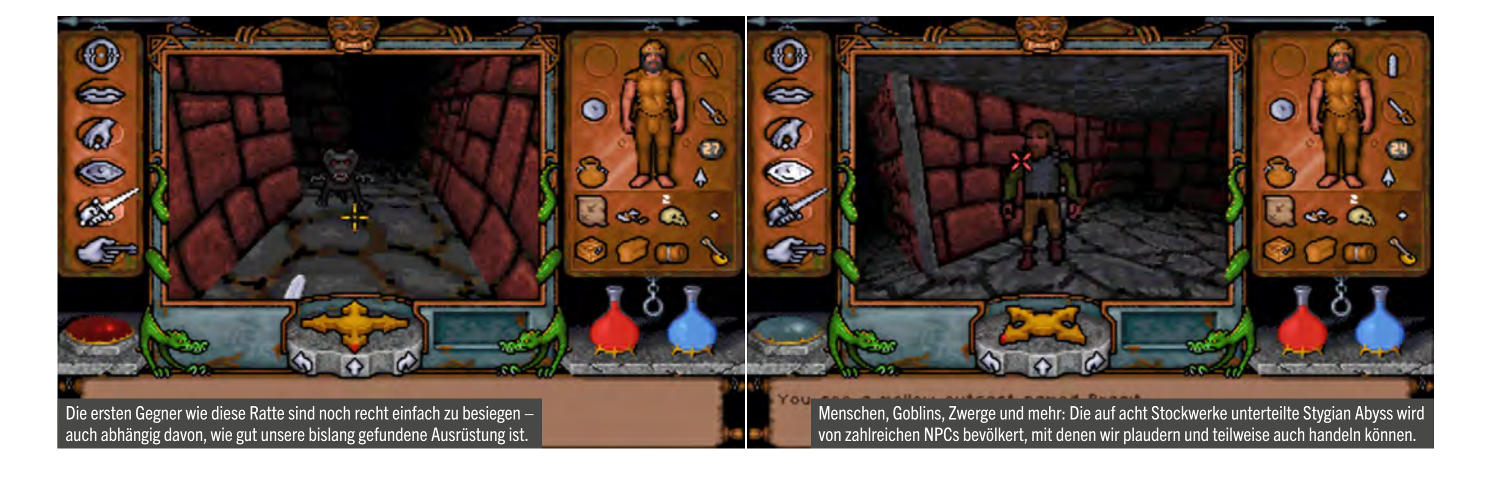
Es ist schon faszinierend mit diesen alten Spieleklassikern! Denn fast immer, wenn ich für diese Artikelreihe einen Meilenstein der Computerspielgeschichte zum allerersten Mal spiele, stelle ich bei mir ein ähnliches Verhaltensmuster fest: Zuerst schrecken mich die teils hoffnungslos veraltete Präsentation und etwaige Bedienungsmacken ab und ich muss mich erst einmal gehörig zusammenreißen, um nicht nach zehn Minuten entnervt aufzugeben. Doch je mehr ich mich in den jeweiligen Titel einarbeite, desto mehr bin ich von ihm fasziniert.

War dies in der Vergangenheit schon bei Rollenspielklassikern wie Pool of Radiance, Final Fantasy 6, und Lands of Lore der Fall, hat es mich diesmal ganz besonders erwischt: Und zwar mit Ultima Underworld aus dem Jahr 1992, ein Spiel mit revolutionärer 3D-Grafik, das schon eineinhalb Jahre vor Doom zeigte, wie die Zukunft des Mediums auszusehen hat. Die spannende Entstehungsgeschichte von Ultima Underworld, das erst nachträglich Teil des Ultima-Kanons wurde, spare ich mir aus Platzgründen. Stattdessen verweise ich auf die entsprechende Folge des Podcasts Stay Forever (https://www.stayforever.de/2019/03/ultima-underworld-folge-86/). Darin erfahrt ihr allerlei Wissenswertes zu den Hintergründen des Spiels, das aus der Feder des US-Studios Blue Sky Pro-



Zu Spielbeginn wählen wir aus acht verschiedenen Klassen. Als alte Nahkampf-Fans entscheiden wir uns natürlich für den Krieger.

Wir dürfen außerdem Geschlecht, Links- oder Rechtshändigkeit, Porträt und Extra-Skills bestimmen. Letztere beeinflussen die Startwerte unseres Alter Egos.



Die ersten Gegner wie diese Ratte sind noch recht einfach zu besiegen – auch abhängig davon, wie gut unsere bislang gefundene Ausrüstung ist.

Menschen, Goblins, Zwerge und mehr: Die auf acht Stockwerke unterteilte Stygian Abyss wird von zahlreichen NPCs bevölkert, mit denen wir plaudern und teilweise auch handeln können.

ductions (1992 in Looking Glass umbenannt) stammt und an dem illustre Entwicklerpersönlichkeiten wie Paul Neurath und Doug Church sowie Warren Spector als Producer mitgewirkt haben.

Spielhistorischer Exkurs

Zur spielhistorischen Einordnung sind jedoch einige Vorabinformationen wichtig, die verdeutlichen, wie unglaublich fortschrittlich Ultima Underworld seinerzeit war. Als das Spiel im März 1992 von Origin Systems veröffentlicht wurde, war es einerseits stark von Dungeon Master aus dem Jahr 1987 inspiriert, übernahm dessen Echtzeitablauf und die Ego-Perspektive. Doch wo man sich in Dungeon Master und nachfolgenden Kerker-Abenteuern wie Eye of the Beholder (1990) stets blockweise vorwärtsbewegte und sich ausschließlich um 90 Grad drehen konnte, versetzte Ultima Underworld den Spieler erstmals in eine aufwendig texturierte 3D-Umgebung, die er flüssig in alle Richtungen erkunden durfte.

Und „erkunden“ war hier absolut wörtlich zu nehmen, denn die achtstöckigen Kerker und Gewölbe des Stygian Abyss genannten Dungeons mit seinen Kurven, Abhängen, Flüssen und der abwechslungsreichen Bodenarchitektur erzeugten die glaubhafte Illusion einer düsteren Festung. Zumal in dem riesigen Labyrinth nicht nur zahlreiche Monster, sondern auch verschiedene Völker von Goblins und Zwergen über Menschen bis hin zu Echsenwesen hausten. Der Spieler konnte mit vielen NPCs in Gesprächen nach dem Multiple-Choice-Verfahren interagieren und durch seine Taten sogar Einfluss auf das Verhältnis der Gruppierungen untereinander nehmen.

Selbst an kleine physikalische Spielereien hatten die Macher von Ultima Underworld gedacht, sodass beispielsweise geworfene Gegenstände von der Wand zurückprallten, runde Objekte einen Hang hinunterkullerten oder verschlossene Türen per Waffengewalt oder mit den Fäusten eingeschlagen werden konnten.

Die Bewegungsfreiheit war für ein Rollenspiel der frühen 1990er-Jahre bahnbrechend: In Ultima Underworld konnte sich der Spieler erstmals horizontal analog umsehen und in drei Stufen nach oben und unten schauen, er konnte rennen, schwimmen, springen oder gar schweben. Zudem war man in seinen Entscheidungen und seinem Weg nie eingeschränkt; der gewaltige Dungeon steckte voller spielerischer Möglichkeiten und Geheimnisse. Blue Sky Productions ließ altbekannte Genre-Grenzen in bislang nicht gekannter Form verschwimmen – Ultima Underworld war zugleich RPG, Actionspiel und Adventure.

All das war derart imposant und wegweisend, dass zahlreiche nachfolgende Spiele von Ultima Underworld (und auch dessen Nachfolger Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds von 1993) inspiriert wurden. Allen voran natürlich die Werke von Looking Glass selbst, System Shock (1994) und Thief: The Dark Project (1998; bei uns Dark Project: Der Meisterdieb). Doch auch Bethesdas The-Elder-Scrolls-Reihe (ab 1994), Warren Spectors für Ion Storm entwickeltes Deus Ex (2000) oder der Action-Rollenspiel-Geheimtipp Arx Fatalis der Arkane Studios (2002) hätten ohne Ultima Underworld vermutlich ganz anders ausgesehen oder wären womöglich nie entwickelt worden. Und selbst John Carmack, einer der federführenden Entwickler des 3D-Shooter-Pioniers Doom (1993), hat einst zugegeben, dass das Rollenspiel für seine Arbeit ein riesiger Ansporn gewesen sei. Kurzum: Ultima Underworld hat sich seinen Ehrenplatz in der Games-Geschichte mehr als redlich verdient.

In der Retro-Realität gelandet

Doch genug von der glorreichen Vergangenheit, stürzen wir uns in die gnadenlose Retro-Realität! Wie ist es, Ultima Underworld heute zu spielen? Dank GOG.com und Steam haben Interessenten zumindest keine Probleme, sich das Spiel in der englischen Originalversion zuzulegen. Ultima Underworld wurde übrigens nie ins Deutsche übersetzt.

Ich entscheide mich für die GOG-Version, die es im Paket mit dem zweiten Teil für aktuell knapp sechs Euro gibt (Stand: 29. April 2020). Fein: Sämtliche Goodies, die dem Spiel seinerzeit in physischer Form beilagen, sind hier als PDF-Dateien enthalten. Neben dem 31-seitigen Handbuch und der Referenzkarte mit den Steuerungsbasics kann vor allem das Clue Book mit detaillierten Karten aller acht Stockwerke äußerst hilfreich sein.

Bevor ich das Spiel das erste Mal starte, folge ich den Expertenratschlägen im GOG-Forum und installiere die Emulation für den Roland MT-32 – ein Midi-Synthesizer-Modul, das damals deutlich schönere und herrlich orchestrale Musik erzeugte als die weit verbreiteten Adlib- und Soundblaster-Karten. Dann geht's endlich los, das atmosphärische Intro startet. Ja, die Musik klingt wirklich klasse! Und



Ziert ein solches Banner eine Türe oder ein Gatter, erwarten euch dahinter in der Regel freundlich gesinnte NPCs.

Treppen, Steigungen, Abhänge: Anno 1992 war die neuartige 3D-Grafik von Ultima Underworld der absolute Kracher und ein echtes Kaufargument für einen dicken 486er-PC.

auch die Sprachausgabe kann sich immer noch hören lassen.

Die Story ist indes etwas diffus. Mit dem ganzen Gerede um den Avatar – den Protagonisten der Ultima-Spiele – kann nicht viel anfangen. Ich gestehe: Abgesehen vom ersten Teil, den ich irgendwann mal ein bisschen auf dem C64 gespielt habe, ist die Ultima-Reihe größtenteils an mir vorbeigegangen. Ja, Schande über mich. Aber hey, wozu gibt es diese Artikelreihe? Doch ich schweife ab.

Letztlich geht es in Ultima Underworld darum, dass sich der Spieler in der Rolle eben jenen Avatars auf Geheiß eines Zauberers auf den Weg macht, Britannia vor großem Übel zu bewahren – und dann Zeuge wird, wie die Tochter eines Barons entführt wird. Dummerweise bezichtigt man den Avatar des Verbrechens und verbannt ihn in die Stygian Abyss, wo sich die holde Maid befinden soll. Nun denn, dann mal los.

Zuerst steht die Charaktererstellung an: Ich darf aus acht Berufen wie Krieger, Magier, Barde, Druide oder Paladin wählen. Ich schnetzle in Ego-Rollenspielen am liebsten mit dem Schwert drauflos, also schnappe ich mir den Krieger. Dann noch das passende Porträt, ein paar Extra-Skills und den Standard-Schwierigkeitsgrad ausgewählt, und ich finde mich endlich in der Stygian Abyss wieder.

Toll: Ich besitze keinerlei Ausrüstung. Obendrein ist es stockdunkel. Dass der sichtbare Bildausschnitt bestenfalls einen Drittel der Anzeige einnimmt und alles furchtbar pixelig aussieht, trägt ebenfalls nicht zu meiner Erbauung bei. Die Steuerung ist, gelinde gesagt, gewöhnungsbedürftig: Man kann entweder komplett per Maus spielen (funktioniert für mich allerdings gar nicht) oder mit einer Kombination aus Tastatur und Maus, wobei es keine echte WASD-Tastenbelegung gibt, sondern eine etwas eigenwillige „WAX-D“-Variante. Möchte ich nach oben oder unten schauen, muss ich dies mit den Tasten 1 bis 3 bewerkstelligen. Per linker Maustaste oder mit den Funktionstasten aktiviere ich bestimmte Befehle, von „Sprechen“ und „Nehmen“ über „Anschauen“ und „Kämpfen“ bis hin zu „Benutzen“. Uff. Das fühlt sich alles ziemlich umständlich an. Immerhin stolpere ich direkt über einen Beutel, in dem sich ein abgenutzter Dolch, Brot, Fisch und ein Apfel sowie eine Karte befinden. Ah, alles klar, mein Charakter muss zwischendurch also auch Nahrung zu sich nehmen.

Wie zu Beginn dieses Artikels schon angedeutet, ist auch der Einstieg in diesen Klassiker erst einmal ein hartes Stück Arbeit. Es existiert

Das Kampfsystem ist simpel: Wir können drei verschiedene Attacken ausführen, wobei wir härter zuschlagen, je länger wir ausholen. Die Anzeige am linken Bildschirmrand informiert uns, wie effektiv der Angriff wird.

Fehlt uns für eine verschlossene Tür der passende Schlüssel, können wir es auch stets mit Gewalt versuchen. In diesem Fall war der gut platzierte Faustschlag von Erfolg gekrönt.

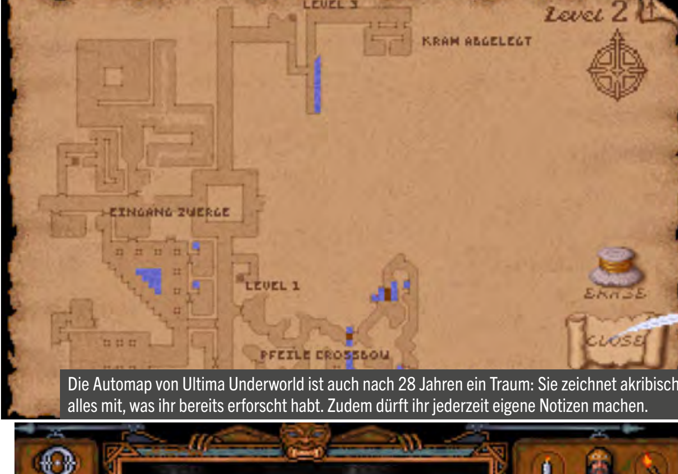


Gleich drei Goblins wollen uns an den Kragen. Gemein: Unsere Ausrüstung kann im Kampf beschädigt werden.

In der zweiten Ebene treffen wir in den Minen auf den Zwergenschmied Shak.



Der Schmied Shak verkauft nicht nur nette Items, sonst repariert gegen einen kleinen Obolus auch Ausrüstungsgegenstände.



Die Automap von Ultima Underworld ist auch nach 28 Jahren ein Traum: Sie zeichnet akribisch alles mit, was ihr bereits erforscht habt. Zudem dürft ihr jederzeit eigene Notizen machen.

zwar eine Portierung von Ultima Underworld auf Basis der Unity-Engine, die eine verbesserte Steuerung nebst WASD-Schema und etwas hübschere Grafik bietet. Doch leider will diese nicht reibungslos mit meiner GOG-Fassung zusammenarbeiten – mein Mauszeiger friert ständig ein. Ich gebe entnervt auf und beiße in den sauren Apfel: Party like it's 1992! Also wieder zurück zur Classic-Version des Spiels. Ich stolpere unbeholfen los und laufe den ersten langen Gang hinunter. Und muss nun erst einmal den Grafik-Schock verdauen: Sicher, damals war das hier bestimmt ganz großes Kino. Doch nach heutigen Maßstäben sieht Ultima Underworld eben so aus, wie man sich ein fast 30 Jahre altes Spiel vorstellt: Extrem grobkörnig, detailarm und mit seinen abgerundeten Ecken auch teils unfreiwillig komisch.

Doch ich lasse mich nicht entmutigen und laufe tapfer weiter. Da, eine Kette mit einem Griff und daneben eine Tür. Logisch, da ziehe ich doch mal dran. Siehe da, die Tür öffnet sich. Weiter geht's. Kurz darauf finde ich ein paar Kerzen, die die Umgebung erleuchten. Sieht gar nicht mal so schlecht aus. Auch die im Hintergrund dramatisch aufspielende Midi-Musik passt hervorragend zum Dungeon-Setting.

Es wird besser

Eine Stunde später: So langsam bin ich im Spiel angekommen. Wie mir die auch heute noch hervorragende Automap anzeigt, habe ich bereits ein ordentliches Stück des ersten Stockwerks erforscht, in simplen Echtzeitkämpfen die ersten Gegner in Form von Ratten, Spinnen und Würmern bekämpft, den ersten Levelaufstieg erreicht und auch gleich ein paar freundliche NPCs kennengelernt. Mit denen kann ich nicht nur munter tratschen, sondern auch Tauschhandel betreiben, um bessere Gegenstände einzuheimsen.

Ein Outcast namens Bragit berichtet mir von den Gruppierungen der ersten Ebenen und erklärt mir ihr Verhältnis zueinander: Im ersten Level der Stygian Abyss leben neben den Menschen auch grüne und graue Goblins, die allerdings untereinander verfeindet sind. Weiter unten im Dungeon sollen dann die Zwerge anzutreffen sein, und je tiefer es runter geht, desto gefährlicher wird es. Das Spannende dabei: Die Kolonien in der Unterwelt hat einst ein gewisser Sir Cabirus gegründet; er wollte eine Art friedliche Multikulti-Gesellschaft etablieren. Doch das ambitionierte Projekt scheiterte und führte letztlich zu Tod und Zerstörung.



Immer wieder gilt es, knifflige Sprungpassagen zu meistern. Doch nur, wenn wir geschickt auf die andere Seite hüpfen, erreichen wir den Schalter, der eine verschlossene Tür öffnet. Mit dem passenden Trank oder Zauber können wir sogar kurzzeitig fliegen.

Ich spiele weiter, komme immer besser in Ultima Underworld rein. Die Steuerung ist nun verinnerlicht. Ich bin überrascht, dass sie eigentlich doch ganz gut von der Hand geht, sofern ich mein automatisiertes „WASD-Gedächtnis" bewusst ausschalte. Meine Ausrüstung wird auch immer ansehnlicher, allerdings füllt sich mein Inventar bedrohlich schnell. Da kommt mir die zündende Idee: Ich suche mir einfach einen Raum, in dem ich aktuell nicht benötigten Kram zwischenlagere. Da ich auf der Automap mit einer virtuellen Tintenfeder Notizen anlegen kann, verzeichne ich den Ort einfach entsprechend, um ihn jederzeit ohne Probleme wiederzufinden

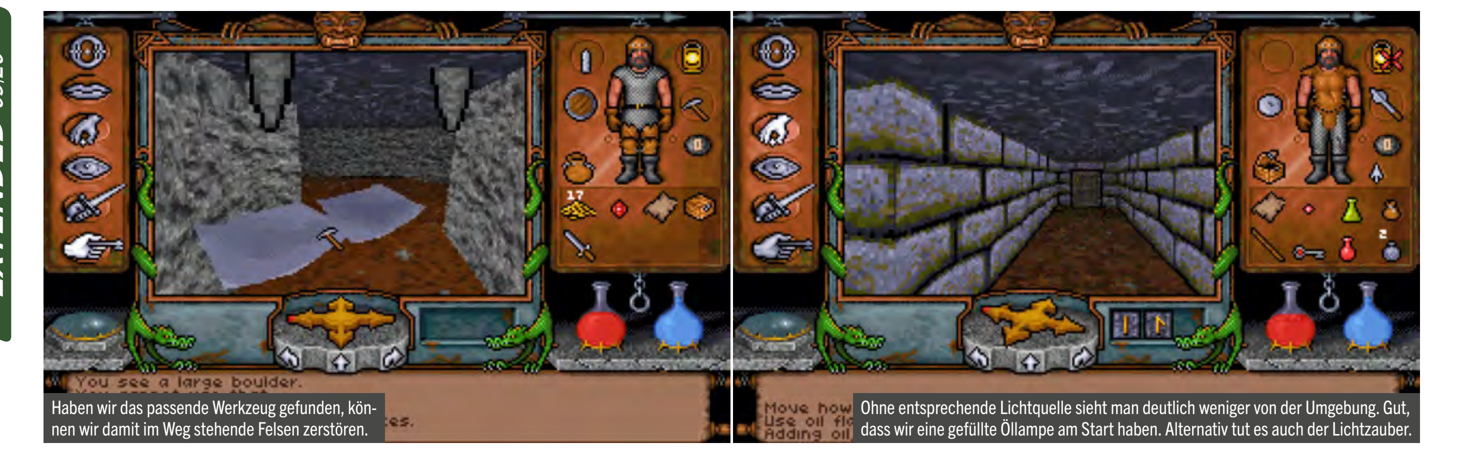
Nach und nach tauche ich immer tiefer ins Spiel ein. Ich bin erstaunt, wie viele Freiheiten es mir lässt. Um die Karte der ersten Ebene komplett aufzudecken, muss ich mich auch ins Wasser wagen und durch einen reißenden Fluss schwimmen. Und der eine oder andere gut getimte Sprung will ebenfalls absolviert werden, um entlegene Plattformen zu erreichen. Ich stoße schließlich auf eine Treppe, die mich in die zweite Ebene führt. Ich laufe kurz runter, beschließe aber, kehrtzumachen und erst einmal das erste Stockwerk komplett zu erforschen. Der Sammler in mir ist nun offenbar getriggert – ich will, dass die Automap absolut keine Lücke mehr zeigt! Mit Hilfe der Clue-Book-Map ist dies auch kein großes Problem.

Allerdings bin ich mir ziemlich sicher, dass ich die zerstörbare Ge-



Was drücke ich nur zuerst? Gelegentlich müssen wir Schalterrätsel und kleinere Puzzles absolvieren.

In der dritten Ebene treffen wir unter anderem auf diese stattlichen Echsenwesen.



Haben wir das passende Werkzeug gefunden, können wir damit im Weg stehende Felsen zerstören.

Ohne entsprechende Lichtquelle sieht man deutlich weniger von der Umgebung. Gut, dass wir eine gefüllte Öllampe am Start haben. Alternativ tut es auch der Lichtzauber.

heimwand, die zum ersten Schrein im Spiel führt, ohne Spickerei nicht gefunden hätte … Am Schrein kann ich dann durch die Texteingabe eines sogenannten Mantras – das man zuvor aber erst einmal finden muss – meine Charakter-Skills steigern und so beispielsweise meine Angriffskraft, meine Akrobatik oder meinen Umgang mit einer bestimmten Waffengattung verbessern.

Die an Dungeon Master erinnernde Magiekomponente des Spiels lässt mich hingegen kalt: Ich habe zwar schon ein Runensäckchen nebst einigen Tafeln gefunden, die ich zu Zaubersprüchen aneinanderreihen darf. Da mein Mana aber ohnehin nicht ausreicht und ich das Mana-Steigerungs-Mantra noch nicht kenne, pfeife ich da erst einmal drauf. Wie eine kurze Recherche ergibt, bietet Ultima Underwold magiewilligen Spielern aber jede Menge: Durch individuelle Anordnung der Runen ergeben sich über 50 Zaubersprüche, vom brutzelnden Feuerball über Paralysezauber bis hin zur Fähigkeit, über Wasser zu laufen. Aha. Ich spiele weiter …

Mein Forscherdrang ist geweckt

Was ich anfangs für nahezu unmöglich gehalten habe, ist nun eingetroffen: Nach gut sechs Spielstunden hat mich Ultima Underworld endgültig gepackt. Ich bin nun im zweiten Stockwerk unterwegs, und der Schwierigkeitsgrad zieht langsam aber merklich an.

Die Steinzeit-Optik? Geschenkt. Im Gegenteil, ich habe mich längst an die architektonisch abwechslungsreiche Stygian Abyss gewöhnt. Dafür genieße ich die absolute Freiheit, decke neugierig jeden Winkel auf und habe auch keine Angst mehr vor den nun gerne mal in Gruppen angreifenden neuen Gegnern wie Skeletten oder bizarren Zombiewesen ohne Kopf, die ganz schön was einstecken. Als ich mal wieder eine dieser Kreaturen niederstrecke, muss ich spontan kichern, weil ich gerade erst den 2018er-Horrorfilm Hereditary: Das Vermächtnis geschaut habe. In diesem spielt, ähm, „Kopflosigkeit“ durchaus eine Rolle.

Zudem habe ich das Quartier der Zwerge gefunden und die ersten Quests angenommen. Der Zwergenkönig Goldthirst schickt mich in die Minen, wo ich einen Gazer töten soll – ein schwebendes Auge, das als brandgefährlich gilt. Doch der Weg zum Monster ist durch Felsen versperrt. Was tun? Ich finde eine Spitzhacke, mit der ich die Felsbrocken aus dem Weg hauen kann. Dann geht's der Kreatur an den Kragen – ich strecke sie ohne große Probleme nieder. Goldthirst ist begeistert! Ich schleime mich bei ihm mit einem Geschenk in Form einer Krone, die ich zuvor im Thronsaal gefunden habe, weiter ein. Daraufhin verrät er mir doch tatsächlich das Passwort zu seiner Schatzkammer. Ich teile dieses dem Wächter an der Kammertür mit und erhalte Zutritt. Ich freue mich schon und möchte ein paar Rubinen plündern, als mich plötzlich ein Golem-artiges Monster angreift und ziemlich schnell aus den Latschen haut. Game Over! Zum Glück habe ich kurz zuvor meinen Spielstand gesichert – übrigens etwas, das man in Ultima Underworld oft tun sollte.

Meine Erkundungs- und Experimentierlust wird jetzt immer größer. Ich einem Raum finde ich eine Flöte, auf der ich mit den Tasten 0 bis 9 spielen Töne kann. Wofür das Ganze gut sein soll, erschließt sich mir allerdings (noch) nicht. Dafür ist die Angel, die ich unterwegs einsammle, äußerst praktisch, um einem möglichen Hungertod zuvorzukommen: Ich kann nun an Gewässern jederzeit einen saftigen Fisch fangen, der auch roh gut schmeckt.

Weiterhin stelle ich auf meinen Streifzügen fest, dass die Stygian Abyss voller Geheimnisse steckt. Schwimme ich in Ebene zwei beispielsweise am Ende eines Kanals durch eine Röhre, lande ich direkt in Level drei. Blöd nur, dass ich auf diesem Weg jedoch nicht mehr zurückkomme und die Echsenwesen im dritten Stockwerk noch zu

ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal“ fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?



Typische Fantasy-Feinde wie Skelette dürfen in dem Dungeon-Epos nicht fehlen.

Auf unserer Erkundungstour durch die Unterwelt machen wir schwimmenderweise auch Flüsse und Seen unsicher. Dabei kommt es nicht selten zu Begegnungen mit feindlich gesinnten Kreaturen.

stark für mich sind. Schnell lade ich den zuvor angelegten Spielstand. Manchmal ist es in Ultima Underword eben ratsam, wieder einen Schritt zurückzugehen.

Cool auch: Um in einer weiteren Quest die Blaupausen eines sichtlich verwirrten Zwergs namens Ironwit zu finden, muss ich zuvor einen Trank ergattern, der mich für einige Zeit durch die Luft schweben lässt. Des Weiteren mache ich die Bekanntschaft mit dem Zwergenschmied Shak, bei dem ich in Mitleidenschaft gezogene Ausrüstungsteile reparieren kann. Im Falle meiner wohl schon ziemlich ramponierten Lederkappe dauert das geschlagene 14 Minuten in Echtzeit, dafür verlangt der Gute aber auch nur ein Goldstück für seine Dienste. Zum „Dank“ mopse ich aus seinem Raum ein ziemlich brauchbares Kurzschwert, was er zum Glück nicht bemerkt …

Nachdem ich Level zwei komplett aufgedeckt, an einem weiteren Schrein an meinen Angriffs-Skills gearbeitet und auch ein wenig in Mana investiert habe, um endlich den Lichtzauber wirken zu können, bin ich bereit für Level drei. Ein Blick auf die Spielzeit verrät mir, dass ich nun schon gut zehn Stunden in der Stygian Abyss unterwegs bin. Und ich habe noch lange nicht genug!

Beim Rasten regeneriert ihr Hitpoints und Mana. Im Traum erscheint dem Avatar immer wieder der verstorbene Zauberer Garamon, der einst mit seinem Bruder Tyball in der Stygian Abyss lebte.

Die Dialoge mit den zahlreichen NPCs basieren auf einem Multiple-Choice-System. Je nachdem, wie ihr euch im Gespräch verhaltet, reagieren die Dungeon-Bewohner anders auf euch.

Mein Fazit: Faszinierende Freiheit im Stygischen Abgrund

Wer hätte das gedacht? Nach den anfänglichen Startschwierigkeiten hat mich Ultima Underworld doch noch voll in seinen Bann gezogen. Je länger ich es gespielt habe, desto mehr lernte ich die Freiheiten zu schätzen, die mir das Spiel lässt. Mir macht es riesigen Spaß, auf freie Faust jeden Winkel der Karte aufzudecken. Mal eben eine Runde im Fluss schwimmen gehen und geheime Routen entdecken? Kühne Sprünge über Abgründe wagen? Oder sich per zuvor aus Holz und Öl zusammengebastelter Fackel und einem Maiskolben eine Runde Popcorn rösten? All das ist hier möglich – und für ein fast 30 Jahre altes Spiel höchst bemerkenswert. Überhaupt finde ich diese riesige Unterwelt mit ihren verschiedenen Gruppierungen äußerst faszinierend.

Klar ist aber, dass man sich auf Ultima Underworld voll und ganz einlassen muss, um damit Spaß zu haben. Über die Uralt-Grafik muss man hinwegsehen können, und bis man die anfangs etwas störrisch wirkende Steuerung sowie das Spielsystem mit seinen Eigenheiten intus hat, braucht man Geduld und Ausdauer. Es ist eben ein sehr altes Spiel. Wer den historischen Kontext beim Streifzug durch die Stygian Abyss immer im Hinterkopf behält, der tut sich aber leicht, auch heute noch Respekt vor der Leistung der Entwickler zu haben. Schade, dass ich 1992 beim Release nicht mit von der Partie war. Ich kann jetzt jedenfalls absolut nachvollziehen, warum Ultima Underworld damals so groß war und von Spielern wie Fachpresse als Sensation gefeiert wurde. ❑



Nach Stufenaufstiegen verbessert man an solchen Schreinen seine Fähigkeiten. Dazu tippt man bestimmte Mantras ein, die man in den Levels allerdings erst einmal finden muss. Alternativ spickt man im Clue Book, das der GOG-Version beiliegt.

Typisch Ultima Underworld: Aufgrund der damaligen technischen Limitierungen der Grafik-Engine wurden Ecken kurzerhand abgerundet.

Das am 09. Oktober 2020 erscheinende FIFA 21 bietet später für PS5 und Xbox Series X exklusive Next-Gen-Technik, von der PC-Spieler jedoch leider nichts sehen werden.

Wieso das **FIFA-21-Downgrade** einer langen, traurigen Tradition folgt ...

Schwächere Grafik, fehlende Funktionen oder auch zu viele Bugs: Manchmal folgen den großen Versprechungen keine Taten – und dann entpuppen sich Spiele als echte Mogelpackungen. Jüngstes Beispiel: das kommende FIFA 21.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Switch-Besitzer müssen sich bei FIFA 21 übrigens mit einer Legacy Edition begnügen. Diese enthält die aktuellen Daten und eine leicht aufgepeppte Präsentation, aber keine neuen Spielmodi oder Gameplay-Elemente.

Schon bei FIFA 14 mussten sich PC-Spieler mit der älteren Technik anfreunden. Nur die Versionen für Playstation 4 und Xbox One liefen damals auf der neuen Ignite-Engine.

Abzocke, Betrug am Kunden oder schlichtweg Verarsche: So lautet der Grundtenor, wenn es um das Thema Downgrades geht. Zuletzt brandete diese Diskussion in Zusammenhang mit FIFA 21 auf. Was war geschehen? Kurz nach der Ankündigung des diesjährigen Ablegers seiner überaus populären Sportspielserie veröffentlichte Publisher Electronic Arts ein FAQ, in dem die brennendsten Fragen zum Produkt beantwortet werden sollten.

EA veröffentlicht das Spiel am 09. Oktober 2020 für den PC sowie für die aktuelle Konsolengeneration. Es kommt aber auch für die im Winter erscheinenden Next-Gen-Plattformen Playstation 5 und Xbox Series X. Für die neuen Konsolen bietet FIFA 21 Verbesserungen wie etwa verkürzte Ladezeiten, überarbeitete Lichteffekte und Renderings. Hinzu kommen verbesserte Animationen und weitere grafische Fortschritte abseits des Spielgeschehens.

Jetzt folgt das große „Aber“: Ganz egal, wie leistungsfähig euer PC auch sein mag, diese Innovationen sind exklusiv für die Fassungen auf PS5 und Xbox Series X. So ein Ärger! Im besagten FAQ steht sehr deutlich, dass die PC-Version von FIFA 21 inhaltsgleich mit der Fassung für PS4 und Xbox One sein wird. Das ist eine bodenlose Frechheit! Aber leider längst nicht das erste Mal, dass die PC-Gemeinde mit Downgrades oder der vermeintlich schwächeren Fassung im Vergleich zur Konsolenversion abgestraft wird …

Weil Konsolen einfach besser sind?!

Vielleicht denkt jetzt der eine oder andere: „Hey, ist doch okay. FIFA 20 hat auch Spaß gemacht. Wieso all die Aufregung?“ Nun, das kann man so sehen. Muss man aber nicht. Klar ist: Downgrades spalten die Gaming-Gemeinschaft. Gerade ambitionierte PC-Spieler investieren oftmals viel Zeit und Geld in das Hochzüchten ihrer Hardware. Ein moderner Highend-PC bringt sicherlich genügend Leistung auf den virtuellen Rasen, um die Grafik-Vorzüge des Next-Gen-FIFAs umsetzen zu können. Schließlich basiert FIFA 21 weiterhin auf der bewährten Frostbite-Engine, die EA Sports bereits seit FIFA 17 verwendet und alljährlich aufpoliert.

Man kann sich hier also nicht mit einem kompletten Technik-Wechsel herausreden wie etwa anno 2013. Damals wagten EA-Sporttitel wie FIFA 14, Madden NFL 25 oder NBA Live 14 den Sprung zur Ignite-Engine. PC-Spieler gingen leer aus und wurden mit der alten Grafiktechnologie abgespeist. Downgrades und vor allem auch misslungene Portierungen von Konsole zum PC sind keine Seltenheiten.

Das mag zum einen daran liegen, dass die Entwicklung von PC-Spielen aufwendiger und durch die Masse an möglichen Konfigura-

tionen zeitintensiver ist. Zugleich steht der Konsolenmarkt stärker im Fokus. So vergisst EA Sports hier jedoch, dass auch PC-Spieler weiterhin zahlende Kunden sind, die für Jahre der Treue ein Entgegenkommen erwarten.

Wenn die Konsolenversion besser ist …

Downgrades sind nicht erst ein Problem der jüngeren Gaming-Vergangenheit. Immer wieder gibt es beträchtliche Unterschiede zwischen PC- und Konsolenversionen oder auch zwischen den einstmals von den Entwicklern getroffenen Versprechungen und dem tatsächlichen Produkt. Ein prominentes Beispiel ist etwa das 2004 veröffentlichte Superhelden-Abenteuer Spider-Man 2. Die Konsolenversion entwickelte damals Treyarch, und bis heute gilt das Actionspiel als wirklich erstklassige Marvel-Adaption. Kritiker und Fans lobten damals vor allem das Netzschwingen und die damit verbundene Navigation in der offenen Spielwelt. Der von The Fizz Factor entwickelten PC-Portierung aber fehlten genau diese Freiheiten, weshalb das Spiel auf dem PC deutlich schlechter war.

Andere Titel nutzen die Hardware-Möglichkeiten, die gerade aufgebohrte Rechner bieten, nur unzureichend aus. Wir erinnern uns beispielsweise noch mit Grausen an das Erscheinen von Batman: Arkham Knight zurück. Optimiert für Konsole, mutierte das Spiel auf PC zu einem echten Technikdesaster inklusive Performance-Problemen und einer auf 30 Bildern pro Sekunde beschränkten Framerate. Publisher Warner Bros. Interactive und Entwickler Rocksteady nahmen das Spiel sogar nochmal für mehrere Monate vom Markt und veröffentlichten es später in überarbeiteter Form neu.

Weitere Beispiele für gute Konsolenspiele mit schwacher PC-Anpassung wären etwa Enslaved: Odyssey to the West, Splinter Cell: Double Agent oder Resident Evil 4 bei der Erstveröffentlichung. In den meisten Fällen patchten die Entwickler nach dem Release nach. Trotzdem bleibt ein fader Beigeschmack – und die Frage: Wieso passieren derartige Technikpatzer eigentlich immer wieder?

Zu viel versprochen

Doch Downgrades geschehen nicht nur bei der Portierung oder der gleichzeitigen Entwicklung von PC- und Konsolenspielen. Manchmal passieren sie auch während der laufenden Produktion. Das zeigt sich für den Kunden dann oftmals in Form von Trailern oder Gameplay-Szenen, die am Ende herzlich wenig mit dem fertigen Produkt zu tun haben. Derartige Veränderungen führen nicht nur zu viel zu hohen Erwartungen, sie sorgen vor allem für reichlich Entrüstung beim Käufer.

Erinnert ihr euch beispielsweise noch an Aliens: Colonial Marines aus dem Jahr 2013? Die frühen von Entwickler Gearbox veröffentlichten Cinematic Trailer waren düster, brutal und atmosphärisch. Viele Fans erhofften sich endlich das Action-Erlebnis, das sie sich seit dem Erscheinen von James Camerons Aliens: Die Rückkehr (1986) so sehr gewünscht hatten. Doch alles kam anders und Aliens: Colonial Marines floppte.

Das wohl bekannteste Beispiel für ein Grafik-Downgrades bleibt aber Ubisofts Watch Dogs (2014). Erste Gameplay-Videos zeigten eine dicht bevölkerte Spielwelt, geniale Regeneffekte und unglaubliche Detailtiefe. Obwohl Watch Dogs beileibe kein schlechtes Spiel war, so konnte das fertige Produkt technisch nicht mit dem vorab gezeigten Material mithalten. In Sachen Grafik fand hier ein klassisches Downgrade statt. Immerhin lernte Ubisoft aus seinen Fehlern und präsentiert seine Titel seitdem in spielbaren Versionen auf den anvisierten Plattformen.

Es existieren jedoch auch positive Beispiele. Siehe etwa No Man's Sky: Entwickler Hello Games versprach uns vor der Veröffentlichung im August 2016 das Blaue vom Himmel. Am Ende aber war das Weltraum-Sandbox-Abenteuer eher eine müde Kaffeefahrt, der es an Abwechslung, Tiefe und Möglichkeiten mangelte. Auch hier waren die Ambitionen zu groß und die Zeit vor allem zu knapp. Doch das sollte sich ändern! Mit den Jahren nach Release veröffentlichte Hello Games immer wieder Updates und stellte No Man's Sky mit Erweiterungen wie NEXT oder Beyond förmlich auf den Kopf. Und so wurde aus dem einstigen Downgrade mit der Zeit ein waschechtes Upgrade. Zu schade, dass dieses Konzept nicht auch bei Triple-A-Titeln wie FIFA 21 Schule machen wird. ❑



Zum Start war No Man's Sky eine einzige Enttäuschung. Bereits versprochene und nun fehlende Optionen und ein sehr monotones Gameplay störten den Spielspaß. Allerdings rüstete Entwickler Hello Games in den vergangenen Jahren stark nach.

So schön wie in frühen Gameplay-Trailern sollte Watch Dogs nie wieder aussehen. Ubisoft reagierte auf die Downgrade-Affäre und setzt seitdem verstärkt auf spielbare Versionen auf den jeweiligen Plattformen.

Eigentlich sieht Aliens: Colonial Marines ganz gut aus, oder? Dem frühen Hype um einen tollen Trailer und die bekannte Alien-Lizenz konnte das Gearbox-Spiel jedoch nicht gerecht werden. Bild: Sega

Bei der PC-Version von Batman: Arkham Knight genügte das Wort „Downgrade" längst nicht mehr. Das Spiel überzeugte auf Konsole, war aber schlecht für den PC angepasst. Deshalb nahm es Warner Bros. Interactive nach dem Release nochmal vom Markt und überarbeitete es kräftig.

Auf Konsole war Spider-Man 2 ein bei Fans und Kritikern populäres Action-Abenteuer. Der PC-Umsetzung aber mangelte es an Funktionen, sie erreichte nicht die hohe Qualität der Konsolenvariante.

In kaum einem Spiel sind klassische Gacha-Automaten so präsent wie in Shenmue. In Teil drei (hier im Bild), können fleißige Sammler unter anderem diesen Sega-Saturn-Schlüsselanhänger abstauben. Das dazu nötige Geld müsst ihr euch durch Aktivitäten im Spiel verdienen. (Bild: Moby Games)

Gacha-Games

Der große Report rund um das Phänomen

Woher kommen Gacha-Games? Wieso sind sie so beliebt? Und was sind die Schattenseiten? Wir werfen einen Blick auf ein Thema, das Mobile Gamer auf der ganzen Welt wie kaum ein anderes bewegt.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Um das Phänomen Gacha-Games besser zu verstehen, lohnt zunächst ein kurzer Blick auf die Geräte, mit denen alles anfing. Gemeint sind natürlich die insbesondere in Japan weit verbreiteten Gachapon-Automaten. Erstmals in Serie gegangen im Jahr 1965, finden sich die etwa hüfthohen Maschinen mittlerweile nahezu überall im Land der aufgehenden Sonne. Allein Bandai betreibt etwa 360.000 solcher Automaten, die alle nach dem gleichen Grundprinzip funktionieren: Der Nutzer wirft eine oder mehrere Münzen ein, dreht erwartungsvoll an einem gut sichtbaren Griffrad – und schon plumpst im Gegenzug eine PVC-Kugel samt Plastikspielzeug in ein Ausgabefach.

Den exakten Inhalt der Plastikkugel kann der Nutzer vorab nicht einsehen. Lediglich das übergreifende „Thema" ist bereits durch



Granblue Fantasy für iOS und Android ist seit über sechs Jahren in Japan erhältlich und konnte dort (Stand: Ende 2019) über 25 Millionen Downloads generieren. Allein in den Jahren 2017 und 2018 entstanden so Umsätze von 54,8 Milliarden Yen (ca. 454 Mio. Euro). (Bild: Moby Games)

die transparente Hülle der Kugeln oder auf Werbetafeln außen am Gerät ersichtlich. Ganz wichtig: Das Spielzeug – häufig Figuren, Schlüsselanhänger oder dekorative Objekte mit Videospiel-, Anime- oder Manga-Bezug – liegt in klar definierten Sets vor. Das soll die Sammelleidenschaft potenzieller Kunden anheizen und sie dazu bewegen, solange zuzuschlagen, bis sie ein Set komplettiert haben.

Vor allem in Japan funktioniert genau dieses Konzept seit mehr als 50 Jahren hervorragend und legte den Grundstein für eine Industrie, die heute 30 Milliarden Yen (ca. 248,5 Millionen Euro) wert ist und pro Jahr ca. 1800 neue Gachapon auf den Markt wirft. 30 bis 40 davon stammen allein von Marktführer Bandai, der bereits weit über 3,4 Milliarden der begehrten Plastikkugeln absetzen konnte. Kurz gesagt: Gachapon-Sammeln gehört zur japanischen Popkultur wie Weißwurst auf ein bayerisches Volksfest. Zudem zieht es sich durch nahezu alle Altersgruppen, was die öffentliche Akzeptanz zusätzlich erhöht.

Ins Digitale transformiert

In Anbetracht dieser gigantischen Erfolge wundert es kaum, dass das Gachapon-Thema eines Tages auch in den Videospielsektor überschwappte – zunächst allerdings in einer ganz anderen Form, als man es heute kennt. In Capcoms NES-Plattformer Mega Man 4 aus dem Jahr 1991 zum Beispiel duelliert sich der agile Held mit einem glupschäugigen, Projektile verschießenden Gachapon-Automaten. Gachapon als Gegner sozusagen.

In Segas Dreamcast-Epos Shenmue (1999) hingegen trifft Protagonist Ryo Hazuki immer wieder auf Gachapon-Automaten, deren Kugeln namhafte Helden

aus dem Sega-Universum beinhalten, darunter Sonic sowie diverse Kämpfer aus Virtua Fighter. Nicht unterschlagen wollen wir darüber hinaus das Golf-MMO PangYa von NCSoft aus dem Jahr 2004. Schon damals enthielt es ein Flash-Minispiel, in dem Nutzer Zufallsobjekte unterschiedlicher Seltenheit im Tausch gegen echtes Geld erwerben konnten.

Der Startschuss für das Subgenre der sogenannten Gacha-Games fiel allerdings erst im Jahr 2010. Auf GREE, einer japanischen Social-Networking-Plattform im Stil von Facebook, veröffentlichte Konami ein Spiel namens Dragon Collection. Der kunterbunte Card-Battler kassierte zahlreiche Awards bei japanischen Fachmedien, bot einen Koop-Modus und belohnte mutige Abenteuer in regelmäßigen Abständen mit virtuellen Gacha-Gewinnen, die Gameplay-relevante Artefakte enthielten. Das große Novum damals: Spieler mit knappem Zeitkontingent konnten die Gachas wahlweise auch im Tausch gegen bare Münze erwerben und schneller an Spielkarten gelangen, die ihr Fortkommen begünstigen.

Nippon-Gamer liebten den Ansatz und bescherten Konami unverhoffte Rekordeinnahmen, die wenig später auch viele andere Mobile-Games-Entwickler aufhorchen ließen. Was folgte, war eine Flut an weiteren Titeln nach ähnlichem Muster, die etablierte Mechaniken zwecks Gewinnmaximierung immer weiter verfeinerten. Ins Rampenlicht gerieten dabei vor allem die sogenannte „Complete Gacha"-Mechanik. Die Idee hier: Gelingt es Spielern, ein vollständiges Set an vorab definierten Items durch Gacha-Käufe zu ergattern, schalten sie zur Belohnung einen weiteren, besonders wertvollen Preis frei. Problem: Während die ersten Teile eines Sets meist binnen kurzer Zeit gesammelt werden konnten, brauchte es nicht selten Dutzende, teils sogar Hunderte Versuche, um die restlichen Objekte zu erhalten und somit das Set zu komplettieren.

Obwohl Glücksspiel in Japan einen vergleichsweise guten Ruf genießt, empfanden viele Nutzer die Chancenverteilung bei eben diesem „Kompu Gacha" als unfair und erstatteten Anzeige bei der Verbraucherschutzzentrale CAA. 2010 waren es lediglich fünf Beschwerden, 2011 schon 51. Als 2012 schließlich Berichte von zwei Schülern publik wurden, die einmal 1.500 und einmal 5.000 Dollar in Gacha-Games investiert hatten, zog die Behörde endgültig die Reißleine und erklärte den „Kompu Gacha" für illegal. Die Anbieter hätten die Naivität von Kindern ausgenutzt und eine Praktik etabliert, die dem klassischen Glücksspiel sehr nahekommt, so die Begründung.

„Das war ein riesiger Schock für die gesamte Industrie", resümiert Branchenanalyst Serkan Toto in einem Interview mit der US-Website Medium.com (https://medium.com/@john_23522/the-history-of-gacha-in-video-games-2f5640a3160d). „Plötzlich wurden Mobile Games im Mainstream als etwas Schlechtes angesehen. Wenn ein Thema in den japanischen Massenmedien erst einmal ins negative Licht gerückt wurde, ist es hart, das wieder geradezubiegen." Doch statt das sinkende Schiff zu verlassen, dauerte es nicht lange, bis die Branche geschlossen reagierte und erste Maßnahmen ergriff. Zum einen wurde noch im Herbst 2012 die Japan Social Games Association (JASGA) ins Leben gerufen, um Social Gaming besser zu kontrollieren, adäquate Spielumgebungen für Jüngere zu schaffen und den Kundenservice zu verbessern.



Dragon Ball Z: Dokkan Battle zählt zu den am häufigsten installierten Spielen mit Gacha-Mechanik. Derzeit steuert es zielstrebig auf die Marke von 350 Millionen Downloads zu. (Bild: Bandai Namco)

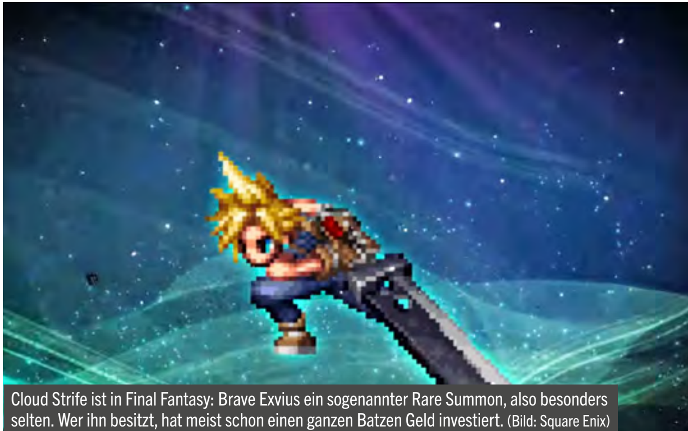
Zum anderen verwendete man viel Zeit und Elan darauf, den lukrativen Kompu Gacha durch neue, raffiniertere Mechaniken zu ersetzen.

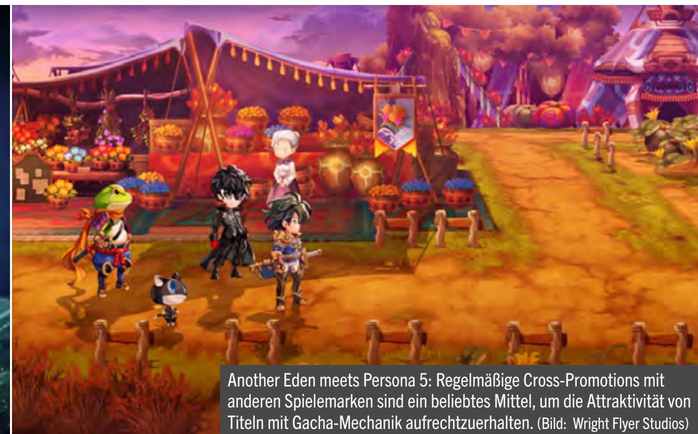
Gacha-Mechaniken im Überblick

Ganz vorne mit dabei und vor allem in Japan ein Umsatzbringer ist seither die „Step-Up Gacha"-Mechanik. Hierbei steigt die Chance, seltene Belohnungen zu ergattern, wenn man innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne nacheinander für immer teurer werdende Gachas eine meist kostenpflichtige In-Game-Währung investiert.

Bei Titeln mit „Redraw Gacha"-Mechanik hingegen erhalten Spieler die Möglichkeit, noch einmal zu „ziehen", wenn sie mit ihrer Gacha-Ausbeute nicht zufrieden sind. Oft sogar kostenlos. Großen Anklang findet darüber hinaus der „Box Gacha". Denn dabei erfährt der Spieler bereits im Vorfeld, wie viele Items sich in einem virtuellen Gacha-Behälter befinden und welche Seltenheit diese aufweisen. Durch den Einsatz von Ingame-Währung kann der Nutzer auf Wunsch dann Gewinne mit niedriger Seltenheit aus dem Behältnis entfernen und so konsequent seine Chancen steigern, am Ende tatsächlich das wertvollste Objekt zu erhalten.

Nächster im Bunde ist der „Consecutive Gacha". Bei dieser Herangehensweise liegt der Fokus vor allem darauf, zahlungs-


Cloud Strife ist in Final Fantasy: Brave Exvius ein sogenannter Rare Summon, also besonders selten. Wer ihn besitzt, hat meist schon einen ganzen Batzen Geld investiert. (Bild: Square Enix)


Another Eden meets Persona 5: Regelmäßige Cross-Promotions mit anderen Spielemarken sind ein beliebtes Mittel, um die Attraktivität von Titeln mit Gacha-Mechanik aufrechtzuerhalten. (Bild: Wright Flyer Studios)

freudigen Kunden die Möglichkeit anzubieten, nicht immer nur ein Gacha-Behältnis aus dem virtuellen Gacha-Automaten zu ziehen, sondern mehrere auf einmal. Entscheidet man sich beispielsweise für fünf oder zehn automatisch durchgeführte Gacha-Ziehungen, wird dies obendrein häufig mit Rabatten oder zusätzlichen Geschenken belohnt.

Sämtliche Gacha-Mechaniken im Detail zu erläutern, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Fest steht aber, dass die Anpassungen der Mechanismen dem angeschlagenen Markt in Rekordzeit neues Leben einhauchten. Seien es nun die Rollenspiele Granblue Fantasy (2014), Fate/Grand Order (2015) und Final Fantasy: Brave Exvius (2015), das Match-3-inspirierte Dragon Ball Z: Dokkan Battle (2015) oder die Rhythmus-Spiele The Idolmaster Cinderella Girls: Starlight Stage (2015) und BanG Dream! Girls Band Party! (2017) – erst nach dem Regulierungsdämpfer legten viele Hersteller den Grundstein für prominente Gacha-Games-Marken. Marken, die bis heute Bestand haben und eine Millionenpublikum um sich scharen – vielfach auch im Westen.

Um mal ein paar Zahlen in den Raum zu werfen: Seit seinem Release Anfang 2015 wurde Dragon Ball Z: Dokkan Battle bereits 300 Millionen Mal heruntergeladen und erzielte einen Umsatz von mehr als zwei Milliarden Dollar. Mehr als doppelt so viel schaffte Fate/Grand Order bis Ende 2019. Eindeutige Spitzenreiter bleiben jedoch das Puzzlespiel Puzzle & Dragons von GungHo Online Entertainment mit insgesamt über 7,7 Milliarden Dollar Umsatz sowie das RPG-lastige Puzzle-Strategiespiel Monster Strike von Mixi mit 8,12 Milliarden Dollar Umsatz. Selbst reguläre Mobile-Games-Schwergewichte wie Clash of Clans von Supercell, Candy Crush Saga von King, Pokémon Go von Niantic oder PUBG Mobile von Tencent Games können da nicht mithalten.



Marvel Strike Force (iOS, Android) von FoxNext wird von vielen Mobile-Gamern gerne als Pay2Win-Titel abgestempelt. Dennoch generierte es im ersten Jahr Umsätze von 150 Millionen Dollar. (Bild: FoxNext Games)

Popularitätsanalyse

Doch warum genau sind die meist in Japan entwickelten Gacha-Games eigentlich so populär? Was verleitet Spieler auf der ganzen Welt dazu, speziell in dieser Art von Spiel so hohe Summen für Mikrotransaktionen auszugeben? Ein wichtiger Grund ist zweifelsohne die niedrige Einstiegshürde. Praktisch alle Toptitel sind Free2Play, können also ohne Bezahlschranke heruntergeladen und dann direkt gespielt werden. Dazu gesellt sich der starke Anime-Fokus: Ob bei Dragon Ball Z: Dokkan Battle, One Piece Treasure Cruise oder Fate/Grand Order – oft stehen bekannte Anime-Franchises Pate und mobilisieren allein deswegen ein gigantisches Publikum. Zahlreichen Anbietern ist es zudem gelungen, mit viel Herzblut und prominenter Entwicklerunterstützung ganz eigene, faszinierende Spieleuniversen zu etablieren.

Bei Another Eden: The Cat Beyond Time and Space (2017) zum Beispiel zeichnete Masato Kato für Story und Spieldirektion verantwortlich, während Yasunori Mitsuda die Musik beisteuerte – zwei Branchenveteranen, die schon gemeinsam an Rollenspiel-Hits wie Chrono Trigger und Xenogears gearbeitet hatten. Ähnlich verhält es sich mit Granblue Fantasy von Cygames: Während Nobuo Uematsu die Musik lieferte, stammte das Artdesign von Hideo Minaba. Beide kennen sich seit Jahren und werkelten in der Vergangenheit an JRPG-Krachern wie Final Fantasy 10, 11 und 12 sowie an Lost Odyssey. Hinzu kommt das im Kern gelungene Gameplay vieler Top-Titel und der Umstand, dass die Entwickler immer wieder aufsehenerregende Kollaborationen mit anderen bekannten Spielereihen an Land ziehen.

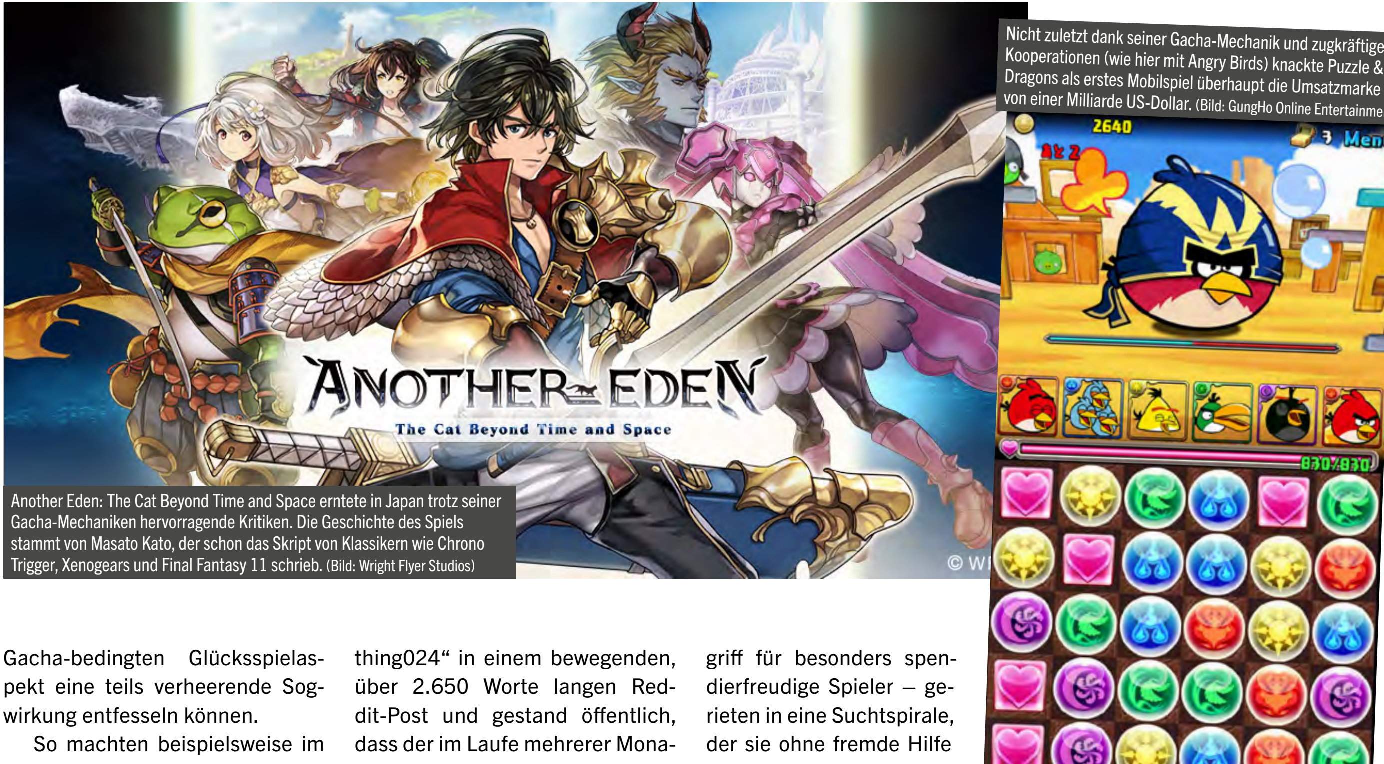
Weitere Erfolgsfaktoren: Geschickt gemachte Gacha-Games bescheren ihren Nutzern vor allem in der Anfangsphase kontinuierlich Erfolgserlebnisse. Erst mit fortschreitender Spieldauer wird das Bewältigen neuer Levels ohne den Einsatz von Gacha-Gewinnen (meist in Form neuer Charaktere) zunehmend beschwerlicher und „Grind"-lastiger. Kommen Gacha-Mechaniken zum Einsatz, greifen außerdem häufig psychologische Strategien, um Mikrotransaktionen zu begünstigen. Gleißende Lichteffekte und pompöse Soundantermalung beim Öffnen neuer Gachas sind in diesem Genre ebenso fest verankert wie Belohnungen für mindestens einen täglichen Login. Nicht zu vergessen zeitlich strikt begrenzte Events, die mit Hilfe von Gacha-Mechaniken Zugriff auf besonders begehrte, spielbare Charaktere ermöglichen.



In Capcoms Gotcha Force (2003) für Nintendos Gamecube sammelt man Gacha-Figuren und kämpft damit gegen den Galaktischen Imperator und seine Schergen. Fragwürdige Mikrotransaktionen wie in heutigen Mobile Games gab es damals nicht. Das Spiel selbst war aber leider nur Durchschnitt. (Bild: Moby Games)

Geplünderte Konten, zerrüttete Ehen

Keine Frage, der immense Erfolg von Gacha-Games ist nicht zu bestreiten. Dennoch kamen in den vergangenen Jahren immer häufiger auch die Schattenschatten zum Vorschein. Ganz vorne mit dabei sind die nicht zu leugnenden Suchteffekte, die in Kombination mit dem allgegenwärtigen,



Another Eden: The Cat Beyond Time and Space erntete in Japan trotz seiner Gacha-Mechaniken hervorragende Kritiken. Die Geschichte des Spiels stammt von Masato Kato, der schon das Skript von Klassikern wie Chrono Trigger, Xenogears und Final Fantasy 11 schrieb. (Bild: Wright Flyer Studios)

Nicht zuletzt dank seiner Gacha-Mechanik und zugkräftiger Kooperationen (wie hier mit Angry Birds) knackte Puzzle & Dragons als erstes Mobilspiel überhaupt die Umsatzmarke von einer Milliarde US-Dollar. (Bild: GungHo Online Entertainment)

Gacha-bedingten Glücksspielaspekt eine teils verheerende Sogwirkung entfesseln können.

So machten beispielsweise im Frühjahr 2016 Berichte von einem japanischen Grandblue-Fantasy-Spieler namens „Taste“ die Runde (https://www.destructoid.com/stories/japanese-man-spends-6-065-on-mobile-game-in-one-night-347853.phtml), der an einem einzigen Tag 2.276 Versuche startete, um über die spielinterne Gacha-Maschine die Figur Anchira freizuschalten. Die dafür nötigen Ingame-Kristalle kosteten ihn an jenem Tag 6.065 Dollar.

Ein Jahr später outete sich ein US-Amerikaner namens „Nothing024“ in einem bewegenden, über 2.650 Worte langen Reddit-Post und gestand öffentlich, dass der im Laufe mehrerer Monate 15.800 Dollar in Final Fantasy: Brave Exvius versenkt hatte. Seine Frau zeigte sich wie zu erwarten wenig erfreut und stand sogar kurz davor, die Scheidung einzureichen.

Die Geständnisse von „Taste“ und „Nothing024“ sind allerdings nur zwei von vielen. Wer aktiv nach Leidensgeschichten von Betroffenen sucht, der findet recht schnell viele weitere, emotional teils sehr aufwühlende Schilderungen mit einer zentralen Gemeinsamkeit: Nahezu alle Whales –der Fachbegriff für besonders spendierfreudige Spieler – gerieten in eine Suchtspirale, der sie ohne fremde Hilfe oft nur schwierig entfliehen konnten.

Die gute Nachricht für diese Zielgruppe: Seit dem Lootbox-Skandal rund um Star Wars Battlefront 2 im Jahr 2017 fand in mehreren Ländern ein Umdenken statt. Belgien etwa erklärte Lootboxen für illegal und zwang dadurch gleichzeitig auch Hersteller der artverwandten Gacha-Games, ihre Titel entsprechend anzupassen. Wer das nicht konnte oder wollte, musste sich vom Markt zurückziehen. So geschehen unter anderem bei Nintendo, die die ebenfalls mit Gacha-Mechaniken gespickten Free2Play-Spiele Animal Crossing: Pocket Camp und Fire Emblem: Heroes am 27. August 2019 in Belgien offline schalteten. Bandai Namco hingegen wählte einen Zwischenweg und deaktivierte in Dragon Ball Z: Dokkan Battle lediglich den Kauf von Drachensteinen, Summon Tickets sowie allen Item Packs, die diese Objekte enthielten. ❑

Dass man durch eine Mikrotransaktion fast so viel Geld ausgeben kann wie für zwei PC-Vollpreisspiele, ist in Titeln mit Gacha-Mechanik weit verbreitet. Marvel Strike Force verlangt für eine „Wagenladung Kraftkerne“ satte 109,95 Euro. (Bild: FoxNext Games)

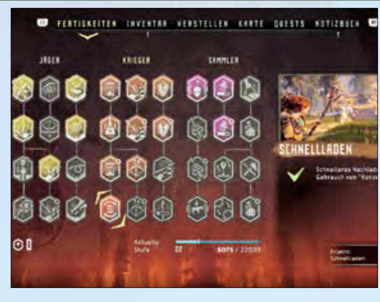
12 Tipps für die Postapokalypse



Der Blockbuster von Guerrilla Games nimmt euch zwar anfangs ans Händchen und erklärt euch die Grundlagen. Auf einige Kniffe sollt ihr aber selbst kommen. Damit ihr eure kleinen grauen Zellen nicht zu sehr beanspruchen müsst, geben wir euch hier zwölf ultimative Überlebenstipps für die virtuelle Postapokalypse. Darunter auch ein paar nützliche Hinweise zum DLC Frozen Wilds und dem NewGame+.

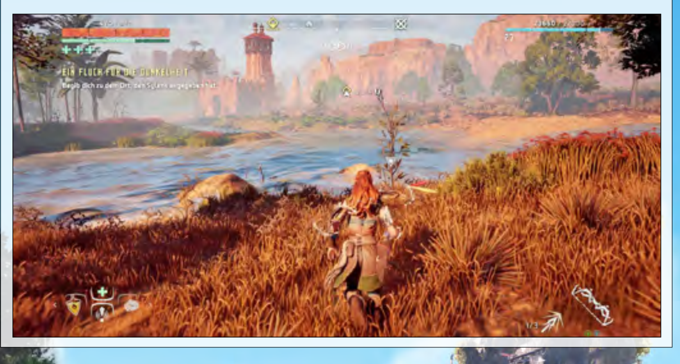
TIPP 1: CLEVER SKILLEN, BESSER KILLEN

RPG-Veteranen müssen wir hier wahrscheinlich nicht viel erklären, doch Rollenspiel-Neulinge sind schon mal gerne von einem Talentbaum überfordert. Und Horizon hat auch noch ganze drei Stück davon. Aaaaargh! Doch kein Grund zur Panik, das Skillsystem orientiert sich stark an dem von Ubisofts Far-Cry-Reihe. Sprich: Es ist super simpel. Im Gegensatz zu Far Cry sind hier allerdings tatsächlich alle freischaltbaren Fähigkeiten nützlich. Dennoch möchten wir euch ein paar Skills ans Herz legen, die euer Abenteuer vor allem zu Beginn enorm erleichtern. Ihr solltet auf jeden Fall sowohl die Fähigkeit, Gegner mit einem Pfiff anzulocken, als auch den Skill, kleine Gegner mit einem Schlag zu töten, freischalten. Die Gegner-KI ist nämlich nicht gerade berauschend und Feinde reagieren nur einzeln auf eure Laute im Gebüsch. Dort könnt ihr sie dann der Reihe nach mit einem Knopfdruck kalt machen. Außerdem ist es ein absolutes Muss, die Konzentration-Fähigkeit mit XP zu kaufen und weiter auszubauen. So könnt ihr mit einem Druck auf R3 nämlich kurzzeitig die Zeit beim Zielen verlangsamen und somit besser die Schwachpunkte der Maschinenwesen oder die Köpfe der menschlichen Gegner anvisieren. Das sieht nicht nur cool aus und ist nützlich im Kampf, sondern bringt auch mehr XP. Yay!



TIPP 2: BLÜMCHEN PFLÜCKEN

Nicht nur Blumen, sondern auch Holz oder diverse Maschinenteile solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Damit stellt ihr schließlich Heilmittel, Pfeile und andere Munition für eure Waffen her. Auch wenn ihr denkt „Ach, ich hab doch eh genug von dem ganzen Zeug im Inventar!" – sammelt das Zeug auf jeden Fall ein, wenn es ohnehin auf eurem Weg ist. Nach dem ersten Drittel des Spiels sind die Quests nämlich mitunter richtig lang und bieten euch zwischendurch nicht die Möglichkeit, beim Händler ein paar Todbringer und Tränke zu shoppen. Glaubt uns, nichts ist nerviger als einer Übermacht Maschinen gegenüberzustehen und beim anschließenden Bosskampf keine Munition mehr craften zu können. Viel Spaß im Nahkampf gegen einen Donnerkiefer oder Verwüster! Glaubt uns, das wollt ihr echt nicht. Und bevor ihr jetzt anfangt zu heulen, weil eure Beutel zu klein sind (gnihihi), lest einfach erst mal, was bei Tipp 3 steht.



TIPP 3: DICKE BEUTEL



Endlich können auch mal Porschefahrer einen richtig großen ledrigen Beutel ihr Eigen nennen. Und sofern sie Horizon spielen, sollten sie das auch. Wie in Far Cry sammelt ihr verschiedene Materialien und könnt damit die Tragekapazität für eure Waffen, Rüstungen, Heilmittel und Munition erhöhen, indem ihr eben größere Beutel craftet. Dass ihr die Munitionskapazität eurer Lieblingswaffen erhöht, ist wohl selbstverständlich. Ihr solltet jedoch, obwohl ihr einen eigenen und sogar im Skillmenü aufrüstbaren Medizinbeutel für Heilpflanzen habt, auf keinen Fall vergessen, mehr Stauraum für Tränke zu schaffen. Ab der zweiten Hälfte des Spiels trefft ihr nämlich auf eine Vielzahl richtig garstiger Maschinenviecher, die eure Gesundheit auch schon mal mit nur einem Schlag auf ein Minimum reduzieren. Zudem könnt ihr so mehr Tränke mitführen, die euch gegen Feuer-, Eis- oder andere Spezialattacken schützen. Wie Chris Jericho sagen würde: Drink it in, Man!

TIPP 4: ERFORSCHEN & ÜBERSCHREIBEN

Schon relativ zu Beginn des Spiels erlernt ihr die Fähigkeit, die Schaltkreise kleinerer Maschinen zu überschreiben und sie somit als Reittiere zu nutzen. Das sollte man auch regelmäßig nutzen, denn die Wege in der riesigen Spielwelt sind teilweise arg lang. Aber was nützt es, wenn man nur die Maschinen kurzschließen kann, die so gefährlich sind wie ein Rudel Bobtail-Welpen? Deshalb solltet ihr dringend nach alten Forschungsanlagen Ausschau halten. Dringt ihr dort ins Zentrum vor und hackt euch in die Datenbank, lernt ihr dann auch immer größerer Robo-Dinos zu kontrollieren. Reiten könnt ihr auf Schnappmäulern, Sägezähnen und Co. zwar nicht (unser Wunsch für Teil 2), aber sie greifen automatisch andere Maschinen an, die nicht von euch manipuliert wurden. In den alten Forschungsanlagen erfahrt ihr zudem viele Hintergründe zur untergegangenen Zivilisation, bekommt atemberaubend schöne Ruinen zu Gesicht und dürft obendrein zum Schluss noch einen Robo-Boss plätten, der nicht nur ein paar wertvolle Teile nach seinem Ableben fallen lässt, sondern natürlich auch ordentlich Erfahrungspunkte bringt. Eine Win-Win-Win-Win-Situation nennt man das auch im modernen Pay-TV-Sportreportersprech.



TIPP 5: SEID ACHTSAM!

Oder in der Version für hippe Kids: Aufpassen, ihr Ottos! Das hohe rote Gras wurde von den Entwicklern nicht umsonst überall in der Welt verteilt. Ihr solltet es durchaus nutzen, um euch zu verstecken oder abzuwarten, bis der Weg wieder frei ist. Zudem sollte man, während man durch die Wildnis streift, auch immer mal die Öhrchen spitzen und auf stampfende Maschinengeräusche achten. Nach dem ersten Spieldrittel öffnet sich die Welt nämlich erst so richtig und entlässt euch auch in Gebiete, wo Maschinen herumstreifen, für die ihr anfangs hoffnungslos unterlevelt seid. Wer blindlings in eine Horde Schnappmäuler sprintet, braucht sich nicht wundern, wenn er ein paar Sekunden später auf den Ladebalken starrt und beim letzten Checkpoint abgesetzt wird. Doch auch gegen Ende des Spiels sollte man vorsichtig sein. Dann ist man zwar gerüstet, doch einige Robo-Viecher sind immer noch so hartnäckig, dass sie euch einige Ressourcen kosten.



TIPP 6: YES, WE SCAN!



Gut, wenn ihr jetzt nach ein paar Toden auf Tipp 5 gehört habt, habt ihr auch genügend Zeit, diesen Ratschlag zu beherzigen. Während ihr im Gras verharrt, solltet ihr die Maschinen ausführlich scannen. Fahrt ihr mit dem rechten Stick über die verschiedenen leuchtend markierten Punkte am Körper des Wesens, werden dessen Stärken und Schwachpunkte angezeigt. Wisst ihr nämlich nicht, wie ihr die Zonen des Robo-Dinos attackieren sollt, kann es sein, dass ihr kaum Schaden anrichtet. Manche Schwachpunkte wollen nämlich mit Feuer-, Eis- oder Abriss-Manövern angegriffen werden, damit ihr überhaupt richtig Schaden macht. Zudem haben auch unterschiedliche Kreaturen einer Spezies nicht unbedingt die gleichen Schwachpunkte. Ein Brüllrücken beispielsweise kann sowohl gegen Feuer als auch gegen Eis empfindlich sein. Außerdem findet man mit dem Scanner allerlei weitere Hilfsmittel und Infos in der Umgebung.

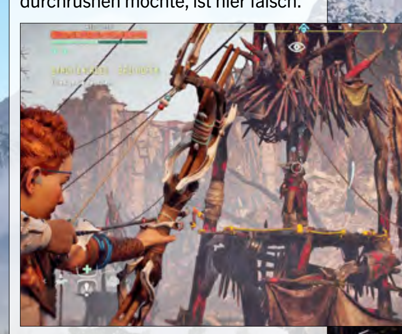
TIPP 7: VARIANZ IM KAMPFESTANZ

Auf den meisten offiziellen Sony-Bildern sowie -Gameplay-Videos sah man Aloy meist mit Pfeil und Bogen oder einem Seilwerfer hantieren. Im fertigen Spiel gibt es jedoch noch ein paar weitere Hilfsmittel, mit denen ihr Maschinen und menschliche Fieslinge bekämpfen dürft. Diese solltet ihr auch nutzen, denn Schleuder, Bogen oder Bolzengewehr besitzen schließlich verschiedene Fähigkeiten. Der normale Bogen kann beispielsweise auch Feuerpfeile abschießen, die Schleuder hingegen lässt sich mit Frost- und Schockbomben laden. Wer nicht mit den verschiedenen Waffen variiert, wird die Schwachpunkte der Gegner nie so effizient angreifen können, wie es eigentlich möglich wäre, und investiert so mehr Zeit und vor allem teils wertvolle Ressourcen in den Kämpfen.



TIPP 8: LEVELN!

Keine Sorge, Horizon setzt nicht auf übertriebenen Grind, wie man ihn aus mittelmäßigen Japano-RPGs kennt, doch wenn ihr nur von Hauptquest zu Hauptquest eilt, werdet ihr irgendwann unterlevelt sein und gegen die späteren Maschinenwesen kein Land sehen. Nehmt euch deshalb Zeit für das Spiel und erkundet die wunderschön gestaltete Welt. So gelangt ihr auch an Nebenmissionen, die sich teilweise über mehrere Quests ziehen, dadurch viele XP für euren Levelaufstieg bringen und obendrein meistens sogar noch eine kleine Geschichte erzählen, in der ihr interessanten Figuren begegnet und mehr über die Hintergründe der Welt von Horizon: Zero Dawn erfahrt. Überhaupt lautet unser inoffizieller zusätzlicher Tipp, dass man das Spiel nur anfangen sollte, wenn man in der Welt versinken möchte. Der Titel nimmt sich Zeit für seine Erzählung und verlangt vom Spieler, sich ebenfalls Zeit für die Entdeckung zu nehmen. Wer einfach nur durchrushen möchte, ist hier falsch.



TIPP 9: DEN BOGEN ÜBERSPANNEN



Wie schon im vorletzten Tipp bemerkt, solltet ihr variabel kämpfen, doch eine Waffe legen wir euch dennoch gesondert ans Herz, da sie gerade gegen Ende des Spiels unfassbar wichtig wird: der Scharfschützenbogen. Dieser verschießt zum einen normale Pfeile – aber eben mit viel mehr Wucht und über größere Distanz –, und zum anderen spezielle Abrisspfeile. Letztgenannte machen zwar kaum Schaden, sprengen durch einen Impuls aber Panzerplatten der Maschinenwesen ab. Wer gut zielt, kann so sogar die riesigen auf den Wesen montierten Kanonen absprengen, aufsammeln und anschließend selber nutzen. Doch auch gegen fliegende Gegner helfen die Pfeile, da bei einem Volltreffer die Chance besteht, dass sie abstürzen und kurz ausgeknockt auf dem Boden liegen, wo man sie weiter attackieren kann.

TIPP 10: FROZEN WILDS – BLAUGLANZ FÜR BESTE WAREN



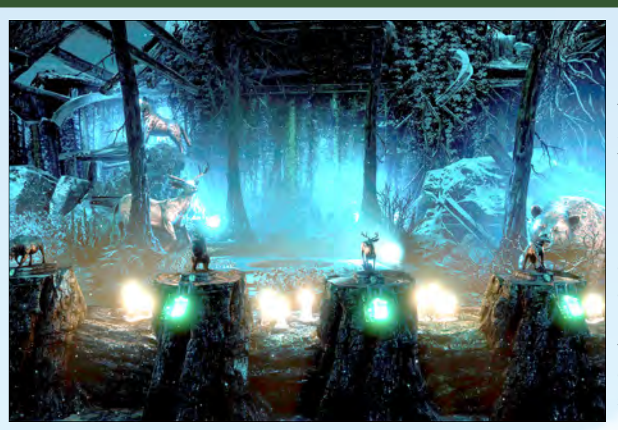


In der Erweiterung The Frozen Wilds gibt es mit dem sogenannten Blauglanz eine neue Währung. Mit dieser könnt ihr bei den Banuk-Händlern einkaufen, die euch die besten Waffen und Outfits feilbieten. Blauglanz ist eine kristallartige Substanz, die ihr an toten Maschinen in der frostigen Einöde findet. Mit der neuen Währung schnappt ihr euch auch verbesserte Versionen von Waffen und mehr. Damit lassen sich die schwierigen Herausforderungen im DLC locker meistern. Zum einen verdient ihr euch das begehrte Zahlungsmittel über einige Quests im Banuk-Gebiet, zum anderen über die Erkundung der Spielwelt.

Liste alle Fundorte von Blauglanz:

6x für das Finden aller Tierfiguren
3x für das Abschließen von „Überflutet“
3x für das Abschließen von „Die Überlebende“
1x findet ihr Blauglanz auf der Gegenseite des Sees bei der dritten Begegnung in der „Drei Jäger“-Quest
3x für das Abschließen von „Drei Jäger“
3x für das Abschließen von „Firebreak“
7x für das Abschließen von „Die Winterschmiede“
1x im Dronen-Hangar (während der Quest „A Secret Shared“)
1x für das Abschließen von „A Secret Shared“
1x im Quest Der Schamanenpfad, nachdem der Kontrollturm zerstört wurde
6x für das Abschließen von „Der Schamanenpfad“

TIPP 11: FROZEN WILDS – TIERFIGUREN SAMMELN





Im eisigen Gebiet der Banuk geht Aloy einem neuen Hobby nach, sie sammelt Tierminiaturen. Insgesamt sechs verschiedene geschnitzte Tierfiguren sind der verschneiten Einöde versteckt. Sie waren ursprünglich Werbe-Souvenirs, die im Yellowstone Nationalpark an die Besucher verkauft wurden. Diese Sammlerstücke aufzuspüren lohnt sich aber nicht nur für Erfolgsjäger. Wie in Tipp 10 beschrieben, winkt als Belohnung für das komplette Set immerhin auch eine Ladung der wertvollen Währung Blauglanz. Außerdem belohnt euch der Händler Enjuk in der Hohlhalle für jede Figur mit einer speziellen Kiste, in der einige Materialien und Gegenstände enthalten sind. In der Nähe von Enjuk lassen sich die Figuren zudem auf dafür vorgesehene Sockel stellen, wodurch eine holografische Projektion der Tiere aus der alten Welt ausgelöst wird. Dieses Spektakel wird dann noch von Enjuk mit fachmännischem Wissen kommentiert. Die Entwickler haben sich also recht viel Mühe gegeben, rund um einen einfachen Sammelgegenstand einiges zu bieten. Wenn ihr euch nicht selbst auf die Suche nach diesen Tierfiguren machen wollt, könnt ihr euch das Sammeln auch deutlich vereinfachen. Sucht dazu einen beliebigen Händler der Banuk auf. Diese haben eine Karte im Angebot, mit der die Fundorte auf eurer Karte eingetragen werden. An den entsprechenden Locations müsst ihr dann mit Aloys Fokus die Umgebung untersuchen, um das Objekt aufzuspüren.

TIPP 12: START MIT NG+

Im Vergleich zu anderen Spielen startet ihr das NG+ nicht direkt aus dem Menü heraus. Zuvor müsst ihr einen Speicherstand anlegen, um eure komplette Beute samt aller Waffen, Items, Mods und Kostüme mitnehmen zu können. Im Neuen Spiel Plus startet ihr dann mit Aloy, allem Loot und den Erfahrungen und Skills, die ihr bis dahin gesammelt habt. Ihr erhaltet neue Waffen, extra Modifikationen und neue Outfits. Außerdem dürft ihr im NG+ von Horizon: Zero Dawn die Langhälse neu freischalten. Es besteht auch die Möglichkeit für den Ultrahart-Schwierigkeitsgrad. Das Level-Cap von 50 besteht allerdings weiterhin. Insgesamt benötigt es zwei Dinge, bevor ihr das NG+ beginnen dürft. Erstens: Ihr erledigt die Hauptgeschichte von Horizon: Zero Dawn. Speichert das Spiel nun zur Sicherheit als Backup ab. Zweitens: Die Quest „The Looming Shadow“ startet, aktiviert sie, aber spielt sie nicht durch. Speichert nun das Spiel auf einem zweiten Spielstand ab. Geht nun in die Optionen und ihr findet im Menü einen neuen Punkt – „Neues Spiel+ erstellen“. Wählt ihr diese Option, so werdet ihr informiert, ob ihr ein NG+ starten dürft. Nutzt den entsprechenden Spielstand dafür. Nun begebt ihr euch ihr euch ins Hauptmenü, wo die Option Neues Spiel+ jetzt nicht mehr ausgegraut ist. Startet das New Game+ und entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad. Achtet aber darauf, dass ihr diesen nach dem Start nicht mehr regulieren dürft. Der Ultrahart-Modus schaltet unter anderem neue Trophäen und Gesichtsbemalungen für Horizon: Zero Dawn frei.







Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.





www.pcgh.de/community-deals PCGH

